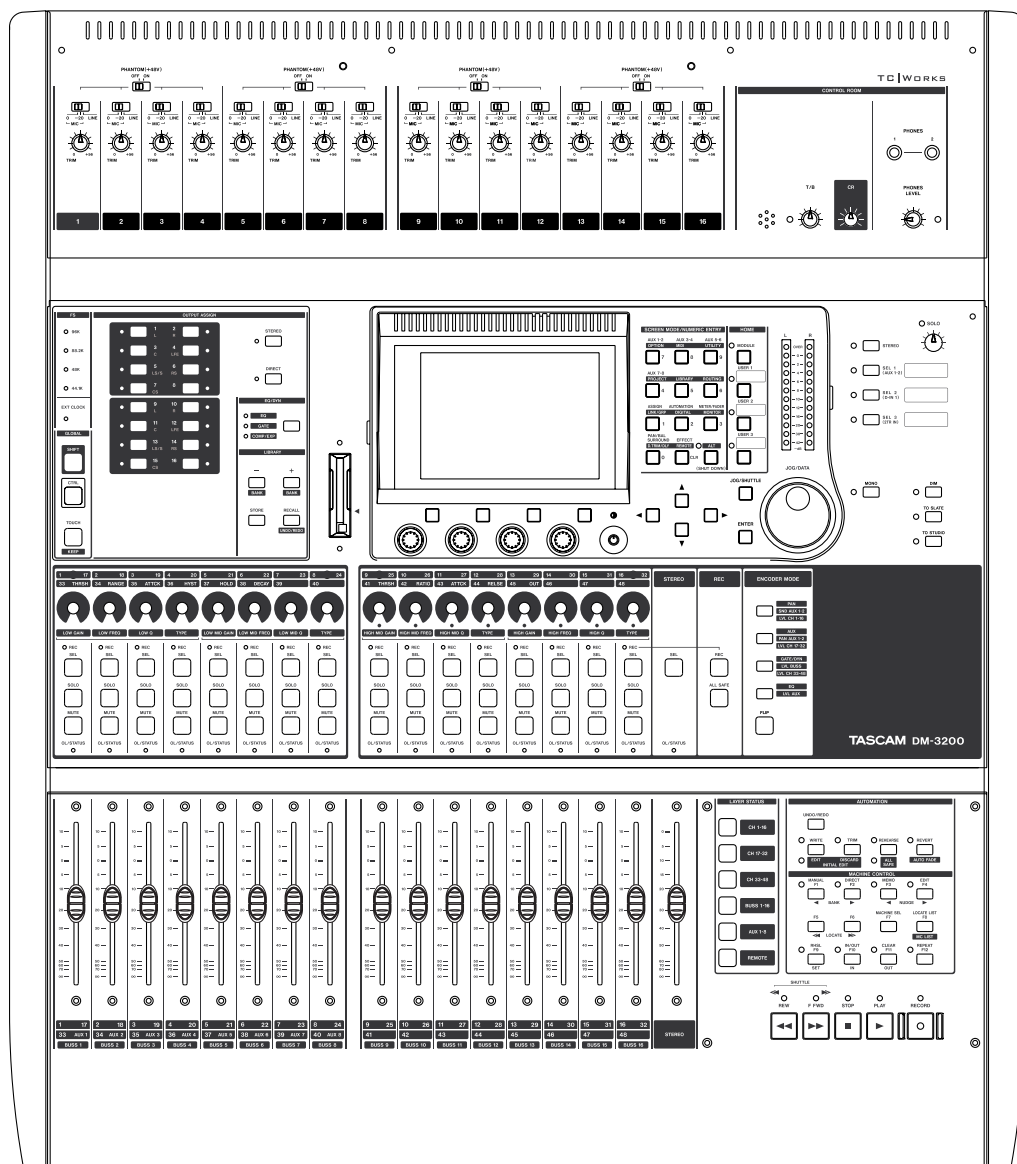
D008865700A

TASCAM
TEAC Professional Division

DM-3200

Digital Mixing Console

取扱説明書

安全にお使いいただくために

この取扱説明書への表示では、製品を安全に正しくお使いいただき、あなたや他の人々への危害や財産への損害を未然に防止するために、いろいろな絵表示をしています。その表示と意味は次のようになっています。内容をよく理解してから本文をお読みください。

表示の意味

⚠警告	この表示を無視して、誤った取扱いをすると、人が死亡または重傷を負う可能性が想定される内容を示しています。
⚠注意	この表示を無視して、誤った取扱いをすると、人が傷害を負う可能性が想定される内容および物的損害のみの発生が想定される内容を示しています。

絵表示の例

	△記号は注意（警告を含む）を促す内容があることを告げるものです。
	⃠記号は禁止の行為であることを告げるものです。 図の中に具体的な禁止内容（左図の場合は分解禁止）が描かれています。
	●記号は行為を強制したり指示する内容を告げるものです。 図の中に具体的な指示内容（左図の場合は電源プラグをコンセントから抜け）が描かれています。

⚠警告

万一、煙が出ている、変なにおいや音がするなどの異常状態のまま使用すると、火災・感電の原因となります。すぐに機器本体の電源スイッチを切り、電源プラグをコンセントから抜いてください。煙が出なくなるのを確認して販売店またはティアック修理センターに修理をご依頼ください。

万一機器の内部に異物や水などが入った場合は、まず機器本体の電源スイッチを切り、電源プラグをコンセントから抜いて、販売店またはティアック修理センターにご連絡ください。そのまま使用すると火災・感電の原因となります。

電源コードが傷んだら（芯線の露出、断線など）販売店またはティアック修理センターに交換をご依頼ください。そのまま使用すると火災・感電の原因となります。

この機器を使用できるのは日本国内のみです。表示された電源電圧（交流100ボルト）以外の電圧で使用しないでください。また、船舶などの直流（DC）電源には接続しないでください。火災・感電の原因となります。

この機器の通風孔をふさがないでください。通風孔をふさぐと内部に熱がこもり、火災の原因となります。

この機器の通風孔などから内部に金属類や燃えやすいものなどを差し込んだり、落とし込んだりしないでください。火災・感電の原因となります。

この機器の上に花びんや水などの入った容器や小さな金属物を置かないでください。こぼれたり、中に入った場合火災・感電の原因となります。

電源コードの上に重いものをのせたり、コードが本機の下敷にならないようにしてください。コードに傷がついて、火災・感電の原因となります。

電源コードを傷つけたり、加工したり、無理に曲げたり、ねじったり、引っ張ったり加熱したりしないでください。コードが破損して、火災・感電の原因となります。

この機器のカバーは絶対に外さないでください。感電の原因となります。内部の点検・修理は販売店またはティアック修理センターにご依頼ください。

この機器を改造しないでください。火災・感電の原因となります。

⚠警告

万一、この機器を落としたり、キャビネットを破損した場合は、機器本体の電源スイッチを切り、電源プラグをコンセントから抜いて、販売店またはティアック修理センターにご連絡ください。そのまま使用すると火災・感電の原因となります。

電源プラグの刃および刃の付近にほこりや金属物が付着している場合は、電源プラグを抜いてから乾いた布で取り除いてください。そのまま使用すると火災・感電の原因となります。

この機器を設置する場合は、壁から20 cm以上の間隔をおいてください。また、放熱をよくするために、他の機器との間は少し離して置いてください。ラックなどに入れるときは、機器の天面から2 cm以上、背面から10 cm以上のすきまをあけてください。内部に熱がこもり、火災の原因となります。

⚠注意

オーディオ機器、スピーカー等の機器を接続する場合は、各々の機器の取扱説明書をよく読み、電源を切り、説明に従って接続してください。また接続は指定のコードを使用してください。

電源を入れる前には音量を最小にしてください。突然大きな音が出て聴力障害などの原因となることがあります。

５年に一度くらいは機器内部の掃除を販売店またはティアック修理センターにご相談ください。内部にほこりがたまったまま、長い間掃除をしないと火災や故障の原因となることがあります。特に、湿気の多くなる梅雨期の前に行なうと、より効果的です。なお、掃除費用についてはご相談ください。

次のような場所に置かないでください。火災、感電やけがの原因となることがあります。

・調理台や加湿器のそばなど油煙や湯気があたる場所
・湿気やほこりの多い場所
・ぐらついた台の上や傾いた所など不安定な場所

電源コードを熱器具に近付けないでください。コードの被ふくが溶けて、火災・感電の原因となることがあります。

濡れた手で電源プラグを抜き差ししないでください。感電の原因となることがあります。

電源プラグを抜くときは、電源コードを引っ張らないでください。コードが傷つき、火災・感電の原因となることがあります。必ずプラグを持って抜いてください。

この機器はコンセントの近くに設置し、電源プラグに容易に手が届くようにしてください。

移動させる場合は、電源スイッチを切り、必ず電源プラグをコンセントから抜き、機器間の接続コードなど外部の接続コードを外してから行なってください。コードが傷つき、火災・感電の原因となることがあります。

旅行などで長期間、この機器をご使用にならないときは、安全のため必ず電源プラグをコンセントから抜いてください。

お手入れの際は安全のため電源プラグをコンセントから抜いて行なってください。

目次

安全にお使いいただくために 2

第1章　はじめに 7
コンピュータ（DAW）との組み合わせ 7
その他のキーポイント 7
本取扱説明書をお読みください 7
DM-3200の信号の流れ 8
入力から出力まで 8
入力 8
チャンネルモジュール 8
チャンネルのルーティング先 9
出力 9
エフェクト 9
本製品の構成 9
本取扱説明書について 10
取扱説明書の表記 10
取扱説明書の構成 10
メモや注意など 10
タッチセンス付きフェーダーに関して 11
著作権 11
DM-3200のパネル構成 12
画面操作セクション 13
モニターセクション 13
モジュール／フェーダーレイヤーセクション 13
リングエンコーダーセクション 13
アサインセクション 13
補助キーセクション 13
ライブラリーセクション／CFカードスロット 13
マシンコントロールセクション 13
オートメーションセクション 13
アナログ入力セクション 13

第2章　操作の基本 14
LCD画面 14
画面の切換 14
画面操作の基本 14
LCDディスプレイの共通表示エリア 15
画面のショートカット呼び出し 15
ユーザーキーを設定する 15
レイヤー 16
POD 16
リングエンコーダー 18
リングエンコーダーの割り当て 18
リングエンコーダーの表示 19
リングエンコーダーの動作 22
FLIPキー 22
CFカード 22
新しいカードをフォーマットする 23
DM-3200を終了する 24
DM-3200を起動する 24
プロジェクトとライブラリー 25
日時を設定する 26
新規プロジェクトを作成する 26
各項目の設定 26
BATCH SETUPの設定 26
テンプレートの設定 27
新規プロジェクトの作成 27
プロジェクトを管理する 27
プロジェクトをロードする 27
プロジェクトをコピーする 28
プロジェクトを削除する 28
プロジェクトの名前を変更する 28
ショートカットボタン 28
プロジェクトをプロテクトする 28
プロジェクトデータを保存する 28
ライブラリー管理 29
ライブラリーバンクを使う 29
ライブラリーデータを見る 30
ライブラリーデータを呼び出す 30
ライブラリーデータ呼び出しを取り消す 30
ライブラリーデータを保存する 30
ライブラリーデータを削除する 30
ライブラリーユーティリティ 31
ライブラリーデータの編集 31
ライブラリーデータの削除 31
ライブラリーデータのコピー 31
その他の機能 31
ライブラリーデータに名前を付ける 32
オプション画面 32
セットアップ画面 32
プリファレンス画面 34
ソロ画面 35
ユーティリティ画面 36
パラメータコピー画面 36
外部スイッチ設定画面 36
システム画面 37

第3章　接続 38
アナログオーディオ接続 39
アナログ入力 39

マイク／ラインの接続 39
チャンネルインサート 39
2 トラック入力 40
アサイナブルリターン 40
アナログ出力 40
ステレオ出力 40
アサイナブルセンド 40
コントロールルーム出力 40
スタジオ出力 40
デジタルオーディオ接続 40
デジタルオーディオ入出力 40
TDIF 入出力 40
ADAT 入出力 40
カスケード 40
ステレオデジタル入出力 40
デジタル入出力の設定 41
デジタル入力（1、2）の設定 41
デジタル出力（1、2）の設定 42
TDIF I/O の設定 42
STEREO OUT ワード長の設定 42
スロットカード 42
IF-AN/DM (アナログカード) 42
IF-AE/DM（AES/EBU カード） 43
IF-TD/DM（TDIF カード） 43
IF-AD/DM（ADAT カード） 43
その他の接続 44
クロック設定 45

第4章　ルーティングとアサイン 47
ルーティング 48
入力のルーティング 48
一括ルーティング 49
チャンネルソースのフリップ 50
ループバック 50
デジタル入力選択 50
出力のルーティング 51
出力ソースの設定 51
スロットカードへの出力 51
インサートのパッチング 52
センド／リターンのリンク設定 52
チャンネルのバスアサイン 53
トップパネルからのバスアサイン 53
アサイン画面を使ったバスアサイン 53
BUSS パンモード 54
サラウンドのアサイン 54
チャンネル以外のモジュールのアサイン 55
一括アサイン 55
BUSS パンニング 55
モニター機能 55
コントロールルームソースの選択 56
スタジオキューのソース 57
トークバック 57
トークバックソース 57
スレートの選択 58
オシレーター 58
オシレーターの送り先 58
メーター 58
メーター特性の設定 58
メーターレイヤーの選択 59
メーターポイントの選択 59
ソロ機能 59

第5章　チャンネルモジュール 60
いろいろな設定方法 60
パラメータ画面 60
モジュール画面のグローバルセクション 61
フェーダーコントロール 63
チャンネルフェーダー画面 63
マスターフェーダー画面 63
ダイナミクスプロセッサー 64
共通のパラメータ 64
ゲートのパラメータ（チャンネル 1 〜 32 のみ） 65
コンプレッサー／エキスパンダーのパラメータ 66
ダイナミクスプロセッサーのプリセットデータ 66
コンプレッサー／エキスパンダーの
プリセットデータ 67
ゲートのプリセットデータ 67
トリガーの設定 68
EQ 69
リングエンコーダーを使う 69
EQ ライブラリー 70
AUX/BUSS 画面 71
AUX センドの設定 71
BUSS パンの設定 71
AUX グローバル画面 71
AUX レベル画面 71
AUX センドレベルとチャンネルレベル間のコピー 72
一括設定 72
AUX ソース画面 72
一括設定 72

AUXパン／バランス画面 73
AUXパン／バランスとチャンネルパン／バランス間のコピー 73
一括設定 73
リングエンコーダーを使う 73
モジュールの設定 74
セットアップ画面 74
フェーズ／トリム／ディレイ 76
フェーズ 76
デジタルトリム 76
ディレイ 77
ステレオリンク 78
SELキーを使ってリンクを設定する 78
ST LINK画面を使ってリンクを設定する 78
モジュールをリンクしたときのパラメータの変化 . 79
グルーピング 79
ミュートグループ 79
グループのオン／オフ 80
グループのグループ（グルーピングレイヤー） 80
フェーダーグループとのリンク 80
フェーダーグループ 81
サラウンド機能 81
サラウンドモードの選択 81
BUSSアサイン 82
チャンネルをサラウンドバスにアサインする 82
サラウンドパン 83
一括表示画面を使う 83
モジュール画面を使う 83
サラウンド画面を使う 83
パンモードオフ時のサラウンド画面 85
LFEレベル 85
スナップショット 86
スナップショットを呼び出す 86
スナップショットを保存する 87
スナップショットに関する情報 87

第6章　エフェクト 88
エフェクトのルーティング 88
ループ接続 88
インサート接続 88
エフェクトを設定する 89
TASCAMエフェクトパラメータ 90
TC Worksエフェクトパラメータ 91
エフェクトライブラリー 92
TC Worksリバーブのプリセット 92
TASCAMエフェクトのプリセット 95

第7章　MIDI 99
MIDIポートの切り換え／フィルタリング 99
プログラムチェンジメッセージ 100
MIDIチャンネルの設定 100
一括設定 100
MIDIインプリメンテーションチャート 100

第8章　リモート操作 101
トランスポートコントロールする機器の設定 101
マニュアルによる登録 101
自動検出による登録 102
マシンコントロールリストからの削除 102
マシンコントロールリスト上での設定 102
マシンコントロール設定の保存 104
MCトランスポートマップを自動作成する 104
MCトランスポートマップを使う 104
MCトランスポートマップを表示する 104
MCトランスポートマップを編集する 104
マシンコントロールの設定 105
ロケート機能 106
ロケートポイント表示の選択 106
オンザフライによるロケートメモリーの登録 106
数字キーによるロケートメモリーの入力／編集 106
ダイレクトロケート 106
ロケートメモリーリストを表示する 107
マニュアルロケート 107
リピート再生 107
オートパンチイン／アウト 107
モニター切換 108

第9章　仕様 109
仕様 109
アナログオーディオ入出力 109
デジタルオーディオ入出力 110
その他の入出力 110
イコライザー 111
アナログオーディオ特性 111
一般仕様 111
寸法図 112
メッセージとトラブルシューティング 113
ブロックダイアグラム 128
レベルダイアグラム 129

第1章　はじめに

本章ではDM-3200の機能の概要とともに、本機を使用するときに必要な操作手順の概要を説明します。DM-3200を使用する前に本章をお読みいただき、本機の概要を把握していただくことをお勧めします。

DM-3200は、さまざまなミキシングやレコーディングの環境において柔軟な対応が可能なミキシングコンソールです。

さまざまなレコーディングスタジオにおいて、パソコン用の最新のデジタルオーディオワークステーション（DAW）ソフトウェアあるいは単体のレコーダーと本機を組み合わせることにより、本機を中心としたレコーディングシステムを構成することができます。

パワフルな機能／性能はもとより、使いやすさを最大限に重視。パネルにはフルサイズのモーターフェーダー、16個のリングインジケーター付きロータリーエンコーダー、大型LCDディスプレイ、人間工学的に配置した各種操作キー／つまみなどを装備しました。

コンピュータ（DAW）との組み合わせ

DM-3200をコンピュータと組み合わせて使うことができます。例えば、DM-3200は主要なDAWコントローラーのエミュレート機能を搭載していますので、内蔵のUSBポート経由でDAWをコントロールすることができます。

また別売のFireWire拡張カード（IF-FW/DM）を使うことにより、マルチチャンネルデジタルオーディオをDM-3200とDAWの間で送受信することができます。

後者の方法では、DM-3200を外部ミキサーとして使用することができます。これによってコンピュータ側のミキサー機能を使用する必要がなくなり、DAWをオーディオ編集などに使うことができます。

USBポート経由で本機をコンピュータに接続すると、付属のTMCompanionソフトウェアを使ってDM-3200を管理することができます。TMCompanionに関する詳細は付属の「TMCompanionセットアップガイド」をご覧ください。

メモ

機能の中にはDM-3200の最初のファームウェアでは動作しないものもあります。

その他のキーポイント

- DM-3200は中規模以上の作業環境を想定してデザインされていますので、コントロールルーム／スタジオモニター機能、トークバック機能などを装備しています。
- スタンドアローンのオートメーション機能を装備しています。内蔵のタイムコードジェネレーターまたは外部からのタイムコードを供給するだけで、DM-3200内でミックスムーブの記録、編集、再生を手軽に行なうことができます。
- ソニー９ピン（P2）プロトコルに対応しています。本機から他のスタジオ機器を集中コントロールすることができます。
- すべてのミキサーデータをプロジェクト管理し、保存したデータを後から呼び出すことができます。
- プロジェクトのデータはコンパクトフラッシュカードに保存されますので、スタジオ間でのデータ移動や保管が簡単です。
- 付属のTMCompanionソフトウェアを使って、パソコンでのDM-3200のファイル管理が可能なため、効率良く作業を進めることができます。
- 高品質のエフェクトを内蔵していますので、外付けのエフェクターが不要です。
- タイムコード、ワードシンク、MIDI、９ピンシリアル（P2）などに対応しているため、さまざまな外部機器との接続をスムーズに行なうことができます。

本取扱説明書をお読みください

本機は直観的にわかりやすく操作できるようにデザインされていますが、説明なしでは使いこなせない機能も多く搭載しています。必ずしも本取扱説明書を始めから終わりまで全部読む必要はありませんが、ご使用前に本機の主な機能や動作原理に関する説明部分をご一読されることをお勧めします。

DM-3200の信号の流れ

DM-3200では、豊富な入出力のルーティングを内部パッチ機能を使って簡単に設定することができます。ルーティングの切り換えが簡単な上、ルーティング構成の保存／呼び出しが可能です。

またタスカム標準のカードスロットを２系統装備し、入出力の拡張を可能にしています。DAWとDM-3200間の双方向高速データ転送を可能にするFireWire拡張カードなど、さまざまな別売品を用意しています。

入力から出力まで

入力

DM-3200は16アナログ入力チャンネルを装備。各入力チャンネルにはバランスマイク入力（XLR）、バランスライン入力（標準ホンジャック）およびインサートポイントを装備しています（XLRコネクターと標準ホンジャックを同時に使用することはできません）。

また外部のエフェクターを使ったエフェクトループを作るためのアサイナブルセンド／リターンを４系統装備しています。

デジタル信号入力は、３系統のTDIF、ADAT、２系統のS/PDIFまたはAES/EBUが可能です。

チャンネルモジュール

DM-3200は48チャンネルモジュールを装備。これらのチャンネルを16バスモジュールに任意にアサインすることができます。

48チャンネルのうち、32チャンネルはEQを装備したフルファンクションモジュールです（本書では「フルEQチャンネル」と呼ぶ場合があります）。AUXセンド、バスアサインの他に、４バンドEQ、デジタルトリム、フェーズスイッチ、さらにダイナミクスプロセッサー（コンプレッサー／エクスパンダーとゲート）を装備しています。その他の16チャンネルはAUXセンド、フェーズスイッチ、バスアサインといった基本機能のみを装備しています（本書では「ノンEQチャンネル」と呼ぶ場合があります）。

入力（ハードウェア） ➤	ミキサーチャンネル ➤	チャンネルデスティネーション（ルーティング先） ➤	出力（ハードウェア） ➤
マイク／ライン入力（×16）	フルEQチャンネル（×32）	アサイナブルインターナルインサート（×16）［ノンEQチャンネルでは使用できません。］	TDIF出力（3系統）
アサイナブルリターン（×4）			ADAT出力
デジタルステレオ入力（2系統）		ダイレクトアウト（×32）	アサイナブルセンド（×4）
TDIF入力（3系統）		AUXセンド（×8）	オプションスロット（2系統）
ADAT入力	ノンEQチャンネル（×16）	出力バス（×16）	カスケード
オプションスロット（2系統）		ステレオバス	ステレオアウト アナログ（1系統） デジタル（2系統）
カスケード			CRアウト
2トラックイン			スタジオアウト

図1.1：DM-3200の入出力の流れ

＊DM-3200の最初のソフトウェアバージョンではカスケード接続をサポートしていません。

フルファンクションのチャンネル（1～32）は入力ソースとしてインプットとリターンのいずれかを選択できます。これらはフルアサイナブルです。またプロジェクトの作業段階（レコーディングかトラッキングか）によって切り換えることができます。チャンネルソースのアサインに関しては「ルーティングとアサイン」（47ページ）をご覧ください。

チャンネルのルーティング先

チャンネル信号のルーティング先は、出力バス（×16）、AUXバス（×8）、アサイナブルインサート（内部のインサートポイント×16）およびステレオバスモジュールの中から選択できます。

なおDM-3200では、サンプリング周波数88.2kHzあるいは96kHzで動作中でも、チャンネル数や機能は通常のサンプリング周波数時と同じです。

出力

出力ソース（＝上記のチャンネルデスティネーション）を実際のリアパネル上の出力ポート（オプションスロットを含む）にアサインします。

本機には以下の出力ポートがあります。

TDIF出力（8チャンネル×3系統）、ADAT出力（8チャンネル×1系統）、ステレオデジタル出力（2系統）、ステレオアナログ出力（1系統）

出力バスをTDIF出力やADAT出力あるいはオプションスロット（2系統）にアサインできますので、サラウンドミックスの全チャンネルを一緒に録音することができます。

エフェクト

DM-3200は2系統の高品質デジタルエフェクト（TASCAMマルチエフェクトとTC Worksリバーブ）を搭載しています。

チャンネル信号を、出力バスまたはAUXセンドを経由してこれらのエフェクトに送り、リターン信号をミキサーチャンネルに戻すことができます。あるいは、アサイナブルインサートを使って、チャンネルモジュール内の信号経路にエフェクトをインサートすることができます。

またアナログのアサイナブル・センド／リターンを経由して、外部のエフェクターに接続することが可能です（リターン信号をチャンネルにアサインできます）。あるいはステレオデジタルI/Oを使って、デジタルのまま外部のデジタルエフェクターに接続することもできます。

さらに、チャンネル1～32に対して、内蔵のコンプレッサー／エクスパンダーをインサート接続して使うことができます。インサートポイントはプリフェーダーまたはポストフェーダーを選択できます。

またチャンネル1～32では内蔵ゲートを使うこともできます。この際、任意の入力信号をゲートトリガーにすることができます。

また各マイク／ライン入力にはアナログインサート端子を装備。A/D変換の前にプロセッサーをインサートすることが可能です。またこれらのインサートポイントを使って、（DM-3200の内蔵マイクアンプを使わずに）外部マイクアンプを通った信号をDM-3200のチャンネルに入力することができます。

本製品の構成

本機の構成は以下の通りです。

なお、本機を開梱する時、損傷を与えないよう慎重に行なってください。梱包箱と梱包材は後日輸送するときのために保管しておいてください。付属品が不足している場合や輸送中の損傷が見られる場合、当社までご連絡ください。

- DM-3200
- 電源コード
- 32MB CFカード（フォーマット済み、DM-3200のカードスロット内にセット）
- USBケーブル
- CD-ROM（TMCompanionソフトウェア、DM-3200取扱説明書を収録。WindowsおよびMacintoshに対応）
- 取扱説明書（本書）
- オートメーションガイド
- TMCompanionセットアップガイド
- 保証書

注 意

DM-3200は20kg以上の重さがあります。DM-3200の開梱および設置は、二人以上で行なうことをお勧めします。またその際、無理な姿勢で持たないようお気を付けください。

本取扱説明書について

取扱説明書の表記

本取扱説明書では以下の表記を行なっています。

- パネル上のスイッチを「キー」と呼びます。
- ディスプレイ画面に表示されるスイッチを「ボタン」と呼びます。
- パネル上のキー名称や画面上に表示される文字（ボタン名称、タイトル、メッセージなど）はすべて「**MIC/LINE**」のように太文字で表記します。

本取扱説明書の構成

第1章　はじめに（7ページ）

本機の概要、本取扱説明書の内容などについて説明します。

第2章　操作の基本（14ページ）

本機の基本的な操作方法、メニューシステム、データ保存の方法などを説明します。重要な内容ですので、必ずお読みください。

第3章　接続（38ページ）

外部機器との接続について説明します。

第4章　ルーティングとアサイン（47ページ）

本機はソフトウェアベースのコンソールですので、多くのパッチやアサインを電子的に行ないます。DM-3200の入力から出力までの信号経路と内部接続について説明します。

第5章　チャンネルモジュール（60ページ）

本機のミキサーチャンネル機能を説明します。本機におけるミキシング操作の多くが、この章に述べられています。

第6章　エフェクト（88ページ）

本機の内蔵エフェクトをコントロールするパラメータを説明している他に、プリセットライブラリーのリストを掲載しています。

第7章　MIDI（99ページ）

本機のMIDI機能を説明します。

第8章　リモート操作（101ページ）

本章では外部機器リモート操作機能を説明します。本機を使って、さまざまな外部機器（DAWなど）をコントロールすることができます。

第9章　仕様（109ページ）

電気／機械的仕様、ブロックダイアグラム、およびポップアップメッセージ一覧を記載しています。

メモや注意など

- **ヒント** は、知っておくと便利な情報などを記述します。
- **メ モ** は、追加情報（特殊な場合の動作など）を記述します。
- **注 意** は、指示に従わないとデータを失ったり性能に影響を与えるような内容を記述します。
- **警 告** は機器の破損あるいは身体的危険の恐れがある内容を記述します。

タッチセンス付きフェーダーに関して

本機に使用されているタッチセンス付きフェーダーに対しては、通常の精密電子部品に対する取扱い上の注意の他に以下の点にご留意ください。

- フェーダーのタッチセンス機能を使う場合、指でフェーダーに触れてください。鉛筆や物差しなどを使って操作しないでください。爪先で触れた場合もタッチセンスが働きません。
- 湿度や温度がフェーダーのタッチセンスに影響を与える場合があります。通常の動作環境では問題ありませんが、温度や湿度が非常に高い場合など、動作上の問題が起こる場合があります。
- フェーダー操作中に以下のような現象が起きる場合は、OPTION画面のSETUPページのFADER SENSITIVITY項目を調整してご使用ください。（→32ページ「セットアップ画面」）
    - パラメータが変化しない、またはスムーズに変化しない（タッチ感度不良）。
    - オートメーション中にフェーダーから手を離してもリバートしない（リリース感度不良）。

著作権

- Windows、Windows XPおよびWindows 2000はマイクロソフト社の登録商標です。
- Macintosh、MacOS、MacOS XおよびFireWire(TM)はアップルコンピュータ社の登録商標です。
- HUIおよびMackie CONTROLはLOUD Technologies Inc.の登録商標です。
- その他このマニュアルに記載されている社名・商品名およびロゴマークは、一般に各社の商標または登録商標です。

DM-3200のパネル構成

DM-3200の各セクションごとの概要を紹介します。また外部機器との接続についても簡単に紹介します。

DM-3200のパネルには多くのつまみやキーが搭載されていますが、機能別にシンプルでわかりやすく配置されています。

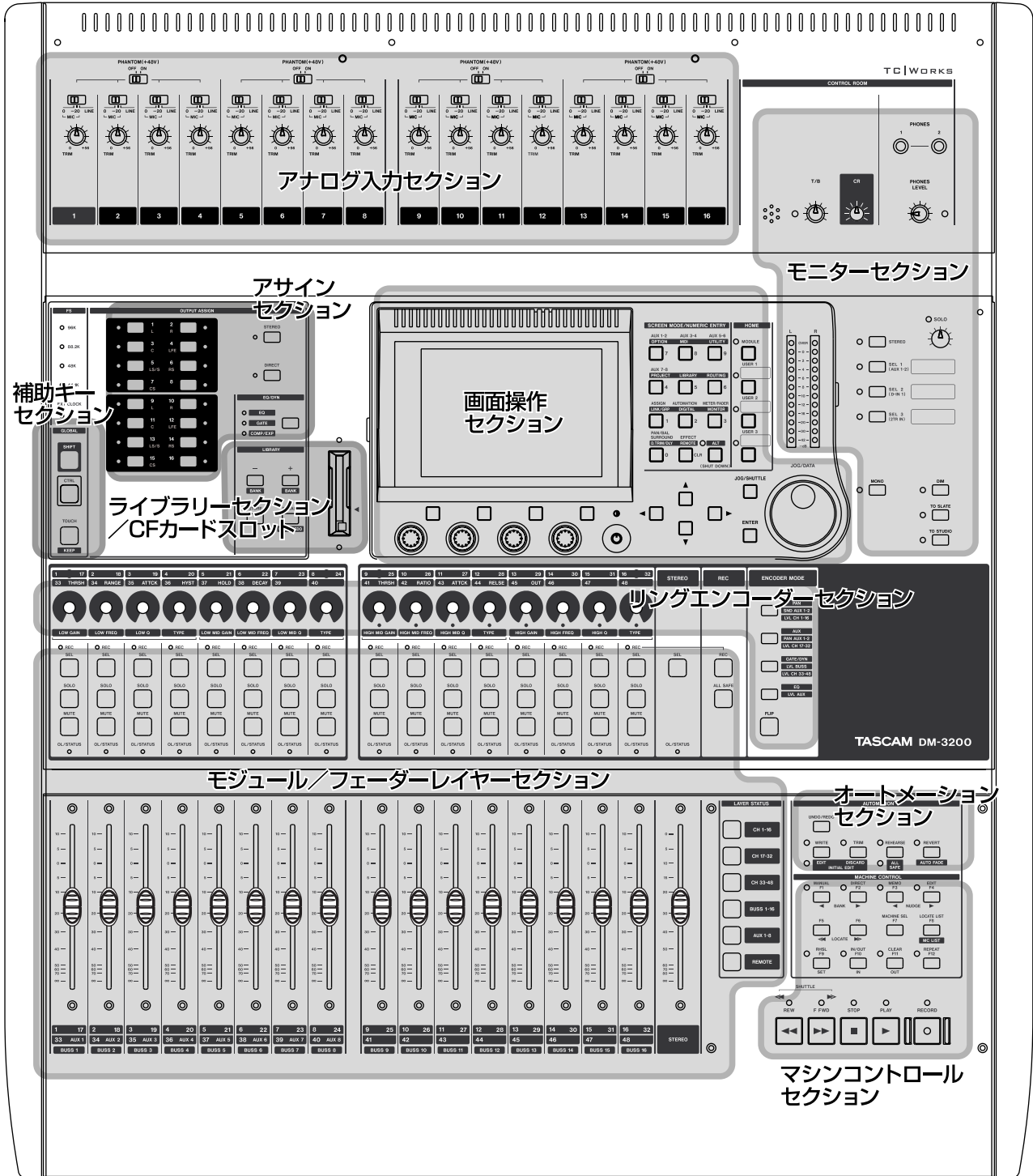



図1.2：DM-3200のパネル概要

画面操作セクション

主に画面を使った操作を行ないます。LCD画面、画面呼び出しキー、**POD**つまみ、カーソルキー、**JOG/DATA**ダイアルなどで構成されています。

このセクションの操作の詳細については「操作の基本」（14ページ）をご覧ください。**POD**つまみの使い方など、基本的な操作方法を理解することができます。

モニターセクション

コントロールルームモニター、スタジオモニター関連の操作を行ないます。トークバックマイクやスレートのコントロール、コントロールルーム出力バスレベルを監視するメーターも装備されています。詳細については「モニター機能」（55ページ）をご覧ください。

モジュール／フェーダーレイヤーセクション

フェーダーとモジュールコントロールキー、そしてレイヤーを選択するためのキーで構成されています。

フェーダーレイヤーに関する詳細については「レイヤー」（16ページ）をご覧ください。

編集するモジュールを選択するには**SEL**キーを使います。

リングエンコーダーセクション

リングエンコーダーの使い方については「リングエンコーダー」（18ページ）をご覧ください。リングエンコーダーつまみを囲むインジケーターの点灯動作についても説明されています。

アサインセクション

チャンネルの出力アサイン（BUSSアサイン、ステレオバスアサイン、ダイレクトアウト）の設定を行ないます。

補助キーセクション

SHIFTキー、**CTRL**キー、または同時にこれらのキーを押すことによって、他のキーの機能が変わります。

TOUCH/KEEPキーは、オートメーション機能の補助操作を行ないます。

ライブラリーセクション／CFカードスロット

ライブラリーデータのリコールなどを行ないます。CFカードスロットにセットしたCFカードには、プロジェクトおよび関連データを保存することができます。

マシンコントロールセクション

DM-3200のMIDI、USB、9ピンシリアルなどのポートに接続した外部機器（単体レコーダー、DAWなど）をコントロールするセクションです。マシンコントロールのための設定および操作については「第8章　リモート操作」（101ページ）をご覧ください。

オートメーションセクション

オートメーション機能の操作を行ないます。詳細については「オートメーションガイド」をご覧ください。

アナログ入力セクション

アナログイ入力の入力切換、トリム調整などができます。接続や使い方についての詳細は「マイク/ラインの接続」（39ページ）をご覧ください。

第2章　操作の基本

本機を使用する前に本章をお読みいただいて、本機の基本操作やパラメータ編集の方法を理解することをお勧めします。

LCD画面

画面の切換

コントロールセクションのSCREEN MODE/NUMERIC ENTRY部には、LCDディスプレイに表示する画面を選択するためのキー（スクリーンモードキー）が装備されています（これらのキーは数字キーを兼用しています）。

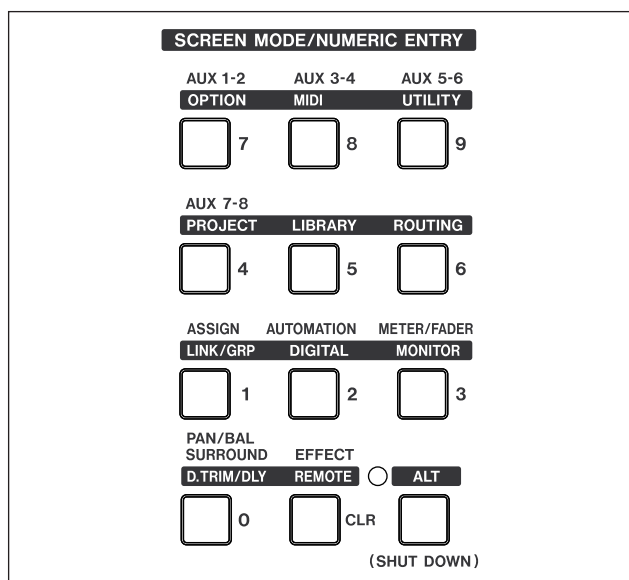



図2.1：SCREEN MODE/NUMERIC ENTRY部

多くのスクリーンモードキーの上部には上下２段の表記があります。ALTインジケーターが点灯していない状態でスクリーンモードキーを押すと、上段に表記されている画面が表示されます（例えば、"7"キーを押すとAUX 1-2画面が表示されます)。ALTキーを押してALTインジケーターを点灯させた状態でスクリーンモードキーを押すと、下段に表記されている画面が表示されます。例えば、ALTインジケーター点灯時に"7"キーを押すとOPTION画面が表示されます。ただしキーの中には（LIBRARYキーやROUTINGキーのように）下段のみ表記されているものがあります。これらのキーの場合はALTインジケーターの点灯／消灯にかかわらず画面にアクセスすることができます。(→14ページ「ALTキー」)

スクリーンモードキーを使って表示される多くの画面は複数のページ（サブ画面）を持っています。これらのページを選択するには、PODキーを使うか(→16ページ「POD」)、あるいは同じスクリーンモードキーを押して切り換えます。

メモ

- 本書では画面名を「UTILITY＞SYSTEM画面」のように表記する場合があります。これは「UTILITY画面のSYSTEMページ（サブ画面)」を表します。
- 本書では、実際に使用する機能に応じてスクリーンモードキー名を表記します。例えば、EFFECT画面を表示するために“CLR”キーを使う場合は「EFFECTキー」、LIBRARY画面を表示するために“5”キーを使う場合は「LIBRARYキー」と表記します。その場合、ALTインジケーター点灯／消灯についての記述は省略する場合があります。

ALTキー

ALTキーには「スマートキー」が採用されています。ALTキーがオフ（インジケーター消灯）のとき、押してすぐに離すとオン（インジケーター点灯）になったままになり、押し続けると離すまでがオンになります。

メモ

本機のモニターセクションの４つのキー（DIM、MONO、TO SLATE、TO STUDIOキー）にも「スマートキー」が採用されています。

ヒント

ALTキーとFLIPキーを同時に押すことにより、ディスプレイ表示全体を反転することができます。

画面操作の基本

カーソルキーを使って画面内のカーソル移動（操作対象項目の選択）を行ないます（JOG/DATAダイアルを使って選択できる場合もあります)。

画面内のラジオボタン（丸いオン／オフ設定ボタン）やチェックボックスを設定するには、ENTERキーを使います。なお、ラジオボタンは選択肢の中の一つを選択するような項目に使われ、チェックボックスは機能のオン／オフを選択する項目に使われます。

パラメータを選択中は、PODつまみやJOG/DATAダイアルを使って値を変更します。

JOG/DATAダイアルを使って数字以外の値を選択した場合、通常はENTERキーを押して選択を確定します。パラメータ編集中、パラメータが点滅し、ENTERキーを押して確定する前にカーソル移動を行うと編集がキャンセルされます。

一部のパラメータ（主に外部機器のロケート操作に関連するパラメータ）では、番号を設定するときに数字キーを使います。この方法で番号を入力した場合は、ENTERキーを押して入力した値を確定することもあります。

LCDディスプレイの共通表示エリア

本機が表示するほとんどすべての画面の上部には、共通の表示エリアがあり、現在の状態が表示されます。このエリアは表示オンリーです。表示内容を編集することはできません。

共通表示エリアの左上部にはエンコーダーモード、その下には現在選択中のチャンネルが表示されています。この右には現在のオートメーション設定（オン、オフまたはカレントチャンネルのステータス）が表示されています。

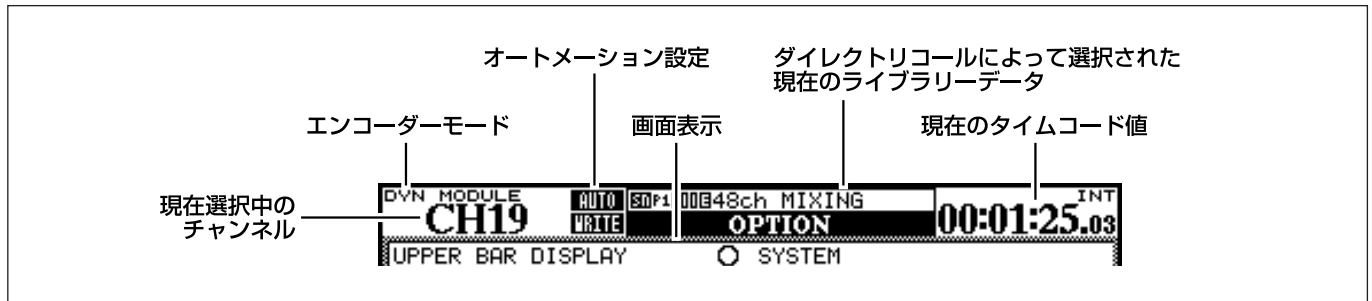



図2.2：画面上部の共通表示エリア

この右には、ダイレクトライブラリー機能を使って選択された現在のライブラリーデータの名前と番号が表示されます。そのすぐ下には、現在の画面名が反転文字で大きく表示されます。

右側には、現在のタイムコード値（およびタイムコードソース）が表示されます。

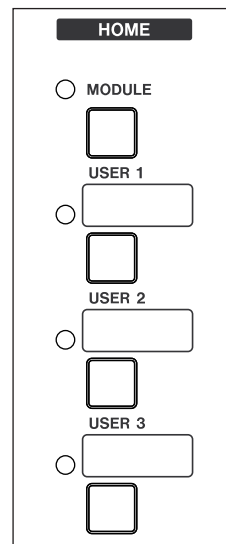
なお、オプション画面のSETUPページを使って、システム設定情報表示に変えることができます。（→32ページ「セットアップ画面」）

画面のショートカット呼び出し

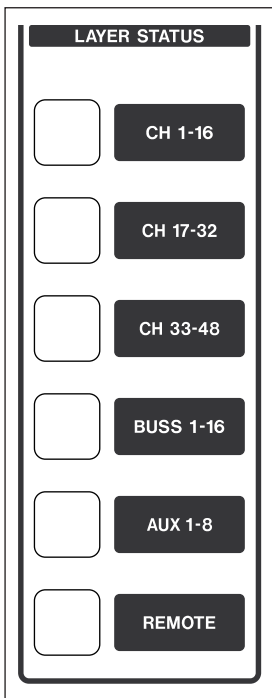
画面操作セクションの右側には、ワンタッチで画面を呼び出すためのショートカットキーが４つ用意されています。いちばん上はMODULEキーで、このキーを押すと、SELキーを使って選択したチャンネルのモジュールパラメータが画面表示されます。ほかの３つのキー（USER 1、USER 2、USER 3）はユーザーが指定した画面を呼び出すためのユーザーキーです。頻繁に呼び出す画面を割り当てておくと便利です。

メモ

MODULEキーのみ、他の画面キーと同様に、MODULEキーを押すことで、MODULE画面内のページを切り換えることができます。

ユーザーキーを設定する

ユーザーキーに画面を割り当てるには、ショートカット呼び出したい画面を表示中、SHIFTキーとCTRLキーを押しながら（これらのキーはパネルの左側にあります）、割り当てたいユーザーキー（USER 1、USER 2またはUSER 3キー）を押します。

次回このユーザーキーを押すと、割り当てられている画面が呼び出されます。

レイヤー

DM-3200のパネルには16本のチャンネルモジュール（チャンネルフェーダー、エンコーダーなどを含む）が装備されています。これらのモジュールはレイヤーを持ち、レイヤーを切り換えることにより48入力チャンネルおよびAUXマスターセンドとバス出力のコントロールを行ないます。

レイヤーの切り換えはマスターフェーダーの右にある**LAYER STATUS**部のレイヤーキーを使って行ないます。最後に押したレイヤーキーが点灯し、現在選択中であることがわかります。レイヤーを切り換えると、各モジュールのフェーダー、エンコーダー、キーが現在の各チャンネルの状態に応じて変化します。

レイヤーキーは以下の6つです。

- **CH 1-16**：入力チャンネル1-16
- **CH 17-32**：入力チャンネル17-32
- **CH 33-48**：入力チャンネル33-48
- **BUSS 1-16**：BUSS出力1-16
- **AUX 1-8**：AUX 1-8（左の8本のモジュールのみが有効）
- **REMOTE**：外部のDAWコントロール用

POD

本機のLCDディスプレイの下には4系統のつまみとキーがあります。DM-3200ではこれらをそれぞれ「**POD**つまみ」、「**POD**キー」と呼んでいます。**POD**つまみは現在表示中の画面内のパラメータをコントロールしますので、画面によって働きが異なります。

なお、**POD**つまみと後述のリングエンコーダーはどちらも連続可変ロータリーエンコーダー（どちらに回してもエンドポイントがないつまみ）です。

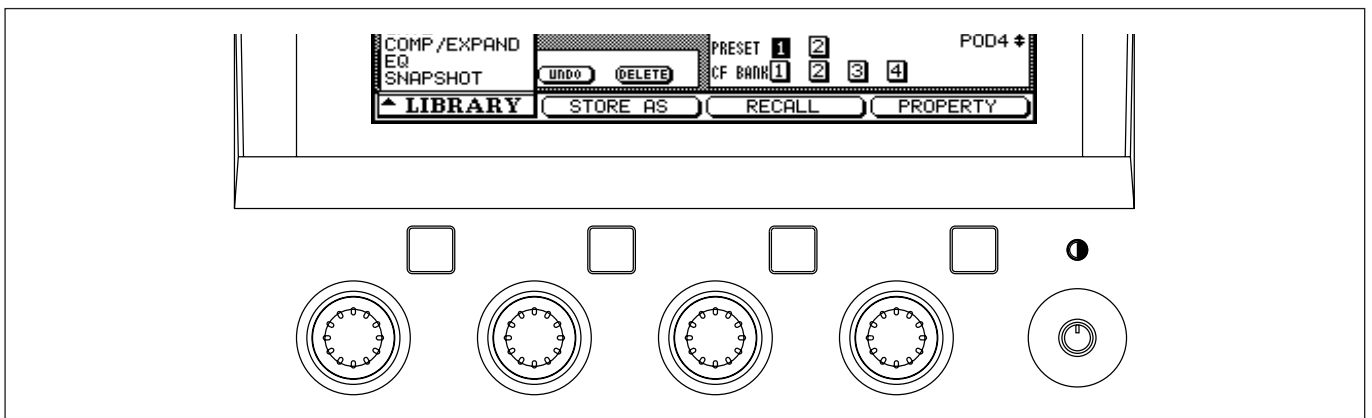



図2.3：PODつまみとPODキー

画面によっては多くのパラメータを表示するものがあります。こうした画面では、**POD**つまみで操作を行なう対象パラメータをカーソルキーを使って選択します（対象パラメータは黒枠のボックスで囲まれています）。

なお**POD**つまみ／キーの右側にはコントラスト調整つまみがあります。

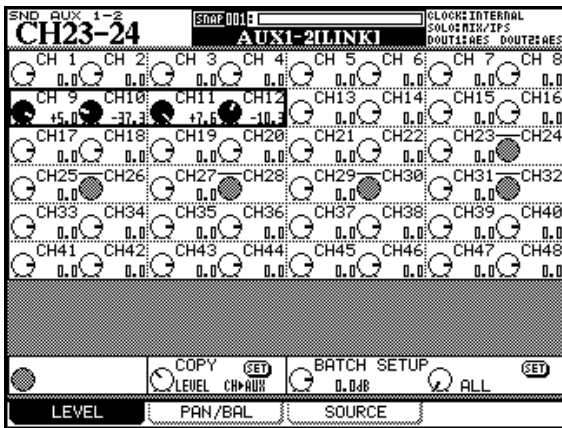



図2.4：マルチコントロール画面のPODつまみ

上の図2.4では、PODつまみ1～4がチャンネル9～12にそれぞれ対応します。

画面の中には、PODつまみを使ってリストからの選択を行なうものがあります。この場合、使用されるPODつまみが画面に表示されます。

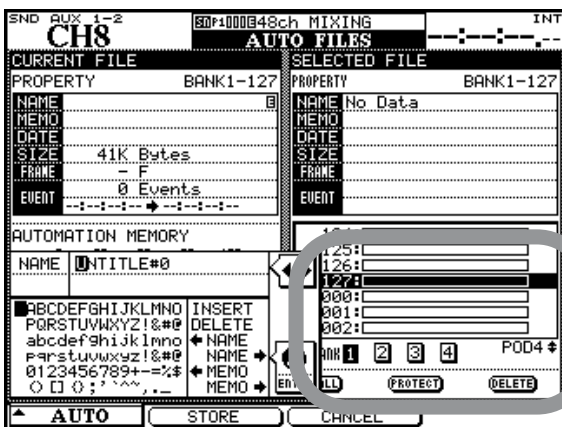



図2.5：リスト選択にPOD4つまみを使用

動作を実行するソフトキーとしてPODキーを使用する場合があります。画面の下部のオンスクリーンボタンに機能が表示されます。

図2.6：POD2キー～POD4キーをソフトキーとして使用

また、選択肢のプルアップリストを表示するボタンとしてPODキーが使われる場合もあります。プルアップリストを表示中、PODつまみ、またはJOG/DATAダイアルを使ってリスト内の選択を行ない、PODキーまたはENTERキーを使って確定を行ないます。

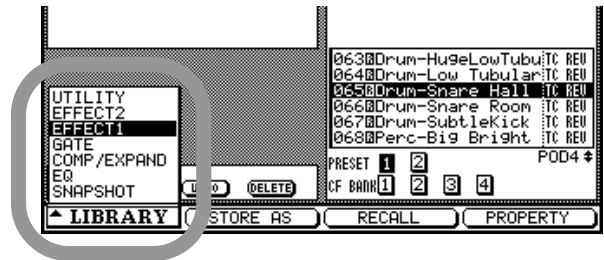



図2.7：プルアップメニューリストをPOD1で操作

また複数のサブ画面（ページ）を持つ画面では、PODキーを使ってサブ画面を開くことができます。画面下部に表示されるタグに対応するPODキーを押すとサブ画面が表示されます。

図2.8：PODキーを使ってサブ画面を選択

ヒント

PODキーを使って希望のサブ画面を開く方法以外に、スクリーンモードキーを繰り返し押すことによって希望のサブ画面を選択することもできます（画面によってはALTインジケーターが点灯中）。

PODキーを使って、機能の異なる別の画面にジャンプする場合もあります。

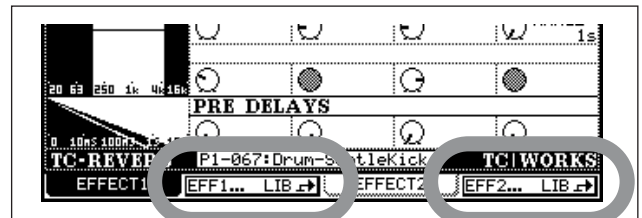



図2.9：POD2キーとPOD4キーを使って別の画面（ライブラリー画面）にジャンプ

ヒント

PODつまみを使って値を変える場合、（パネル左側にある）SHIFTキーを押しながらPODつまみを回すと、細かく値が変化します。微調整を行なうときなどに便利です。また、OPTION画面での設定により、PODつまみ単独での操作の場合の値の変化の粗さを変更することができます。（→22ページ「リングエンコーダーの動作」）

リングエンコーダー

各モジュール上部のリングエンコーダーには多くの機能を割り当てることができます。JOG/DATAダイアル下部の4つのエンコーダーモードキーを使って、エンコーダー機能を選択します。各キーを単独で押した場合と、（パネル左側にある）SHIFTキーやCTRLキーを押しながら各キーを押した場合とで、それぞれ別の機能を割り当てることができます。なお、OPTION＞PREFERENCES画面のEncoder Mode Follows Current Screen項目をチェックしておくと、下記の機能以外に、現在表示されている画面のミキサーパラメーターを操作することができます。

ENCODER MODE	キー単独押し	SHIFTキーを押しながら	CTRLキーを押しながら
PAN / SND AUX 1-2 / LVL CH 1-16	（レイヤー内の各チャンネルの）ステレオモードにおけるパン（サラウンドモード時はL-Rパン）の設定	（レイヤー内の各チャンネルの）AUX 1-2センドレベル[a]	チャンネル1～16の出力レベル
AUX / PAN AUX 1-2 / LVL CH 17-32	（選択チャンネルの）AUXセンドレベル	（レイヤー内の各チャンネルの）AUX 1-2センドパン[b]	チャンネル17～32の出力レベル
GATE/DYN / LVL BUSS / LVL CH 33-48	（選択チャンネルの）ダイナミクス設定	バス出力レベル	チャンネル33～48の出力レベル
EQ / LVL AUX	（選択チャンネルの）EQ設定	AUXセンドレベル	——

図2.10：リングエンコーダーの機能

a) AUX 1-2リンク時。リンクしていない場合はAUX1センドレベル。b) AUX 1-2リンク時。リンクしていない場合はAUX 2センドレベル。

リングエンコーダーの機能を使って、現在のレイヤー以外のチャンネル、バス、AUXセンドのレベルの表示と設定ができます。

また、16チャンネル分のチャンネルAUXセンド、選択チャンネルのダイナミクスプロセッサー、EQ設定の表示と設定ができます。

ヒント

AUX 1-2をキューミックス用として使っているとき、SHIFTキーを使った一括AUX表示モードを選択することにより、キューミックスの設定を簡単に行なうことができます。

リングエンコーダーの割り当て

各エンコーダーモードにおいて、それぞれのリングエンコーダーにどのような機能が割り当てられているかを説明します。

リングエンコーダー PANモード

リングエンコーダー1～16が、各モジュールのチャンネルパンをコントロールします。

AUXモード

リングエンコーダー1～8が、選択チャンネルのAUX1～8センドレベルをコントロールします。

GATE/DYNモード

リングエンコーダー1～6が選択チャンネルのゲートのパラメータをコントロールします。

1 ：スレッショルドレベル
2 ：ゲートレンジ
3 ：アタックタイム
4 ：ヒステリシスレベル
5 ：ホールドタイム
6 ：ディケイ（リリース）タイム

リングエンコーダー9～13が選択チャンネルのコンプレッサー／エキスパンダーのパラメータをコントロールします。

9 ：スレッショルドレベル
10：コンプレッションレシオ
11：アタックタイム
12：リリースタイム
13：出力レベル（コンプレッサーのみ）

EQモード

リングエンコーダーが４つのグループに別れ、各グループが各EQバンドをコントロールします。

１～４：　ローEQ

５～８：　ローミッドEQ

９～12：ハイミッドEQ

13～16：ハイEQ

それぞれのバンド内で、左から順に、ゲイン、周波数、Q、EQタイプをコントロールします。

SND AUX 1-2モード

AUX1-2をリンクしているとき、リングエンコーダー１～16が、各モジュールのAUX 1-2センドレベルをコントロールします。

リンクしていない場合はAUX 1センドレベルをコントロールします。

PAN AUX 1-2モード

AUX1-2をリンクしているとき、リングエンコーダー１～16が、各モジュールのAUX 1-2パンをコントロールします。

リンクしていない場合はAUX 2センドレベルをコントロールします。

LVL BUSSモード

リングエンコーダー１～16が、BUSS 1～16の出力レベルをコントロールします。

LVL AUXモード

リングエンコーダー１～８が、AUXセンドマスターレベルをコントロールします。

LVL CH 1-16、LVL CH 17-24、LVL CH 25-32モード

リングエンコーダー１～16が、**CTRL**キーを押しながら**ENCODER**キーを押すことによって選択したレイヤーの各モジュールのフェーダーレベルをコントロールします。

メモ

BUSS、AUX、チャンネルのレベル設定では、リングエンコーダーが現在のレイヤーと一致する場合、リングエンコーダーの動きがフェーダーに反映され、フェーダーの動きがリングエンコーダーの表示に反映されます。

リングエンコーダーの表示

リングエンコーダーのインジケーターは、コントロールするパラメータによって表示パターンが変わります。

パン設定時

PANキーを押すとリングエンコーダーは各モジュールのパンをコントロールします。

パンモード時は以下のようなパターンで表示されます。

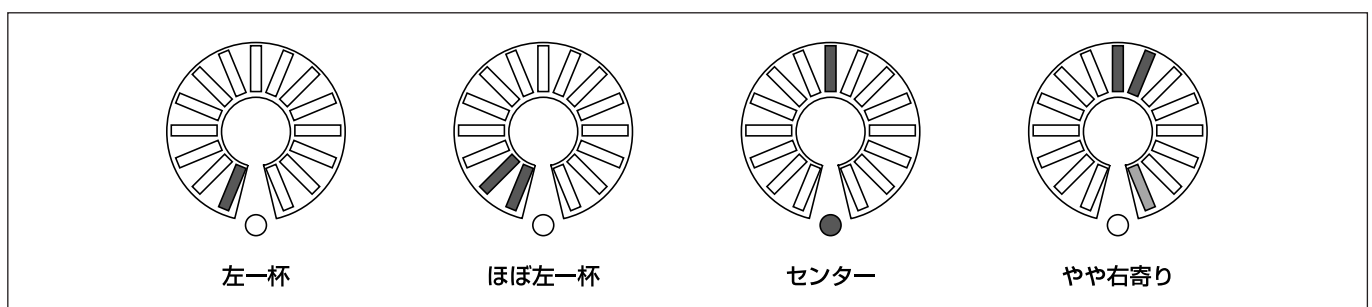



図2.11：パンモード時のリングエンコーダー

パンをセンターから少し左右にずれた位置に設定すると、ずれた側の一番端のインジケーターが半点灯します（上図の右の例を参照)。リングエンコーダーのノブによってセンターインジケーターが見えない場合などに役立ちます。

EQ設定時

EQキーを押すと、16個のリングエンコーダーが選択中のチャンネルの4バンドEQをコントロールします。各バンドにつき、ゲイン、周波数、Q、タイプを設定でき、リングエンコーダーの下部にこれらのEQ機能が表示されています。

各バンドの左のリングエンコーダーはゲインを調節します。

図2.12の表示例を参照ください。半点灯は中間的な値であることを示します。パンの場合と同様に、少しブースト／カットを行なう場合、一番端のインジケーターが半点灯します（下図の左から2番目の例を参照)。リングエンコーダーのノブによってセンターインジケーターが見えない場合などに役立ちます。

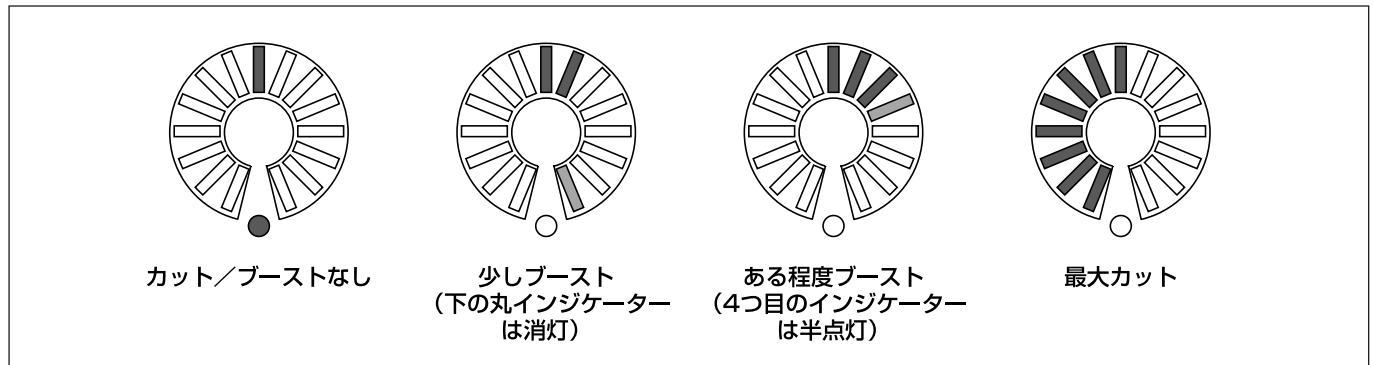



図2.12：EQゲインコントロール時のリングエンコーダー

各バンドの左から2つ目のリングエンコーダーは周波数を設定します。

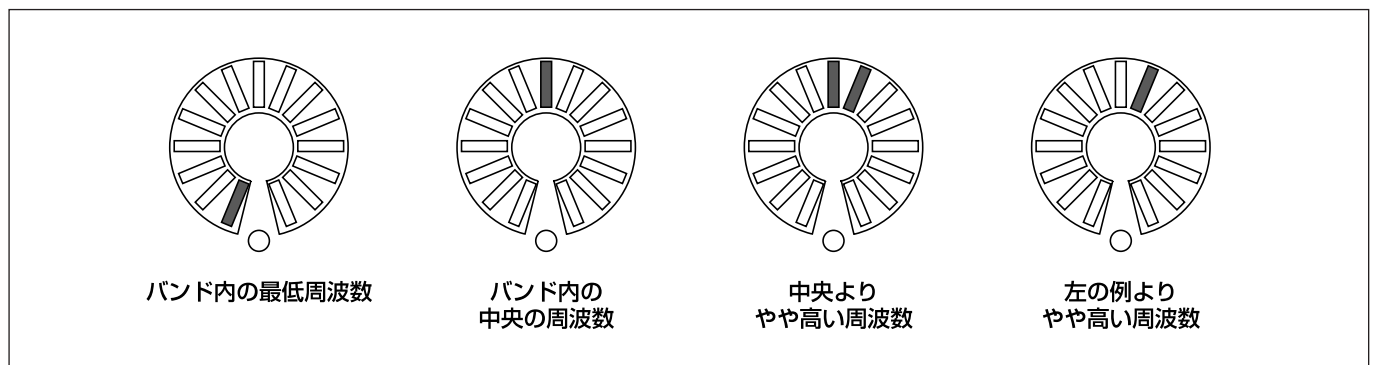



図2.13：EQ周波数コントロール時のリングエンコーダー

3つ目のリングエンコーダーはQ（バンド幅）を設定します。バンド幅の広さを視覚的に表示します。

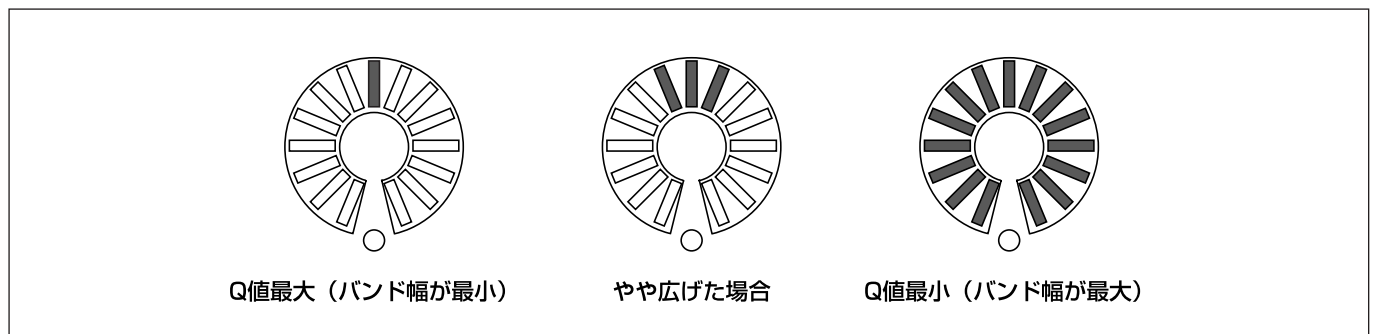



図2.14：Q設定時のリングエンコーダー

各バンド4つ目（一番右）のリングエンコーダーはタイプを設定します。タイプはピーク、ノッチ、シェルフ、フィルターなどから選択できます。

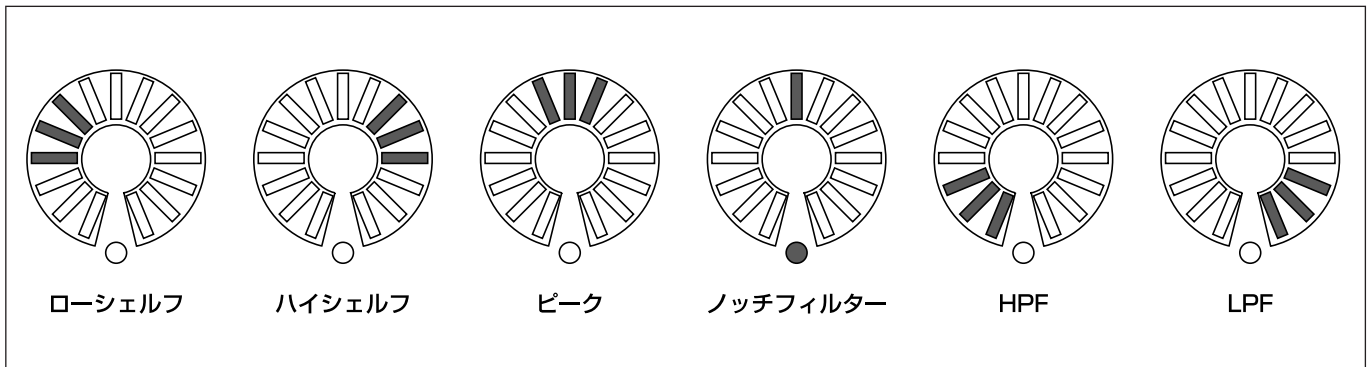



図2.15：タイプ設定時のリングエンコーダー

レベル設定時

AUXレベルや、リングエンコーダーがフリップされているときのチャンネルフェーダーレベルの表示方法について説明します。

設定位置より下の全インジケーターが点灯します。規定レベル位置のとき、下の丸インジケーターが点灯します。規定レベル位置以下のインジケーターは半点灯、規定レベル位置以上のインジケーターはフル点灯します。

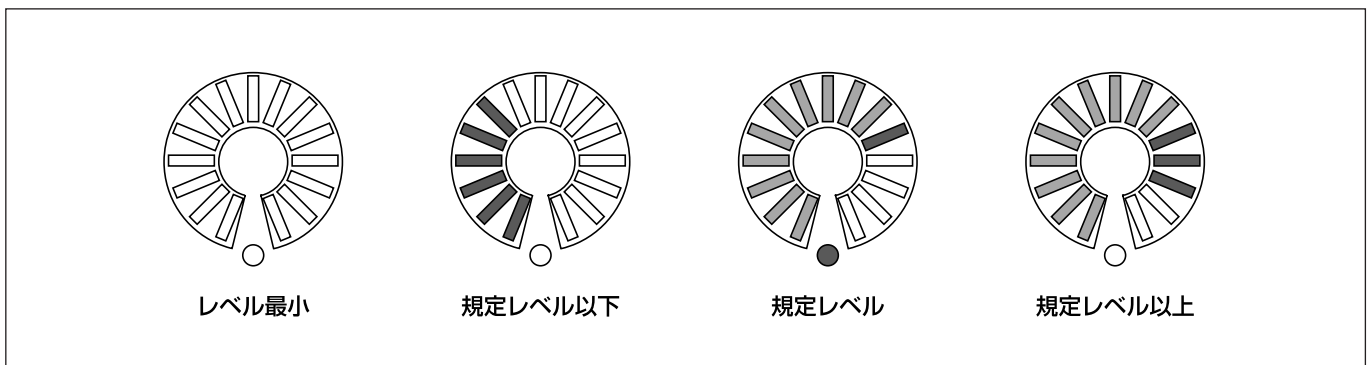



図2.16：レベル設定時のリングエンコーダー

ダイナミクス設定

インジケーターの動きはレベル設定時と同じです（ただし、下の丸インジケーターはレベル設定時と異なり点灯しません。また、インジケーターの明るさはレベル設定時と異なり、常時フル点灯します）。

唯一の例外はコンプレッサー／リミッターからの出力レベルで、EQのゲイン設定時と同様に、0dB設定時（カット／ブーストなし）にセンターインジケーター（および下の丸インジケーター）が点灯します。カット／ブースト時は、カット／ブースト量に応じて、左側／右側のインジケーターが点灯します。

リングエンコーダーの動作

通常、リングエンコーダーを回したとき、PODつまみと同様、パラメータ値が数ステップ単位で変化します。

細かい設定／調整を行ないたいときは、（パネルの左端にある）SHIFTキーを押しながらリングエンコーダーを回すと、パラメータ値が1ステップ単位で変化します。

また、以下の手順でOPTION画面のENCODER OPERATION項目の設定を変えることによって、この動作を逆（リングエンコーダーやPODの単独操作で1ステップ単位変化、SHIFTキー併用で数ステップ単位変化）にすることができます。

1 OPTIONキーを押して、OPTION画面を呼び出します。

2 ENCODER OPERATION項目内の希望のエンコーダー変化ステップ項目（"1Step" または "Coarse"）にカーソルを合わせます。

「SHIFTキーを押さないでエンコーダーを回したときの動作」をここで選択します。

3 ENTERキーを押して選択を確定します。

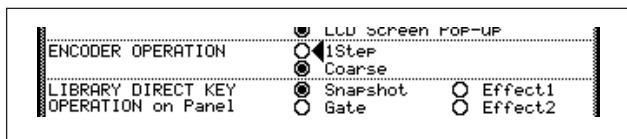



図2.17：ENCODER OPERATION項目

FLIPキー

FLIPキーを押してインジケーターを点灯すると、フェーダーとリングエンコーダーの機能が逆になります。この機能を活用することによって、本来はリングエンコーダーで操作する機能をフェーダーに割り当て、タッチセンスを使ったオートメーション操作を行なうことができます。

FLIPキーを押すとフェーダーの機能が変わるため、フェーダーの位置が変化します。

ヒント

例えばAUX 1-2センドをキューミックスとして使用する場合、フリップ機能をオンにすることにより、フェーダーを使ってキューミックスのレベルを設定することができます。このときメインミックス用のレベル設定はリングエンコーダーに表示されます。

CFカード

プロジェクトを保持するために十分な容量を持つCFカードがセットされていることを確認してください。32MB以上のCFカードをお勧めします。なお、DM-3200に付属されているCFカードは32MBです。

DM-3200は、電源を切る前のプロジェクトの状態を内部メモリーに保持します。ただし安全のために、正しい終了操作を行なってください。（→24ページ「DM-3200を終了する」）

カードの容量によって、保存できるプロジェクトの数に制約があります（ただし最大で128プロジェクト）。

プロジェクトのサイズはライブラリーデータの数、オートメーションデータの量によって決まります。

CFカード用スロットにカードをセットするには、メーカーのラベルをLCDディスプレイ側に向け、ピンソケット側から挿入します（カードに矢印が印刷されている場合、DM-3200のトップパネルの矢印と合うようになります）。

カードを取り出すには、付属のCFカードスロットカバーを外してからカードスロットの下にある四角いイジェクトボタンを押します。

注 意

必ず電源をオフにしてからカードを取り出してください。電源がオンのときに取り出すと、データの消失や破壊が起こる場合があります。ただし、電源オンの状態でカードを取り出しても、本機やカードが破損することはありません。

また、TASCAMカードスロットカバーがあるため、外からはカードが正しくセットされているかどうかがわかりません。ミキサーを移動した後や誤ってイジェクトボタンに触れてしまった場合など、カードが正しくセットされていないことがあります。ご使用前にカードが正しくセットされていることを確認してください。なお、埃などによるカードスロットの接触面の汚れを防止するために、つねにカードカバーを取り付けておいてください。

新しいカードをフォーマットする

新しいカードは使用前にフォーマットする必要があります（本機に付属のカードもフォーマットする必要があります）。本機ではFAT16形式でフォーマットを行ないますので、CFカードリーダーを持つパソコンへのバックアップを簡単に行なうことができます。

1 UTILITY画面のSYSTEMページを開きます。

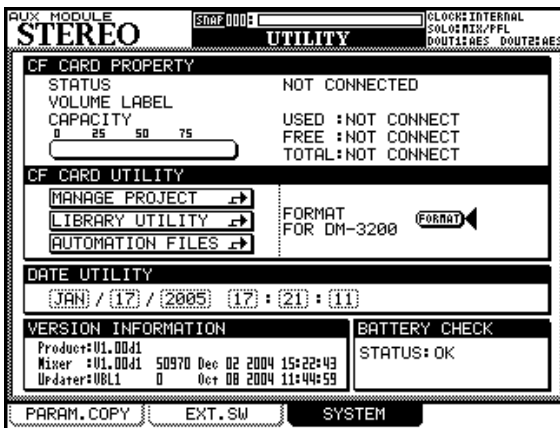



図2.18：CFカードをフォーマットする

2 CF CARD UTILITYの"FORMAT"にカーソルを移動し、ENTERキーを押します。

3 カードをフォーマットすることを確認するポップアップ画面が表示されます。続行するにはENTERキーを押します（フォーマットを始める前にカーソルキーを押すとフォーマットがキャンセルされます）。

4 カードのデータが消去されることを確認するポップアップが表示されます。続行するにはENTERキーを押します。

カードをフォーマット中、ポップアップ画面が表示されます。

- カードのフォーマットを終えたら、Completeがポップアップ表示されます。この状態でカードを使用することができます。
- フォーマット中に失敗すると、再試行を促すメッセージが表示されます。何度かフォーマットを試みてもフォーマットできないときはカードに問題があることが考えられます。別のカードをご用意ください。

注 意

ポップアップ画面に表示されるように、フォーマット中は電源を切らないでください。電源を切ると、カードが読めなくなります。

メ モ

この画面には他に以下の機能があります。

- プロジェクト管理画面やライブラリー管理画面をダイレクトに開くことができます。（→25ページ「プロジェクトとライブラリー」）（→29ページ「ライブラリー管理」）
- DM-3200の日時を設定できます。（→26ページ「日時を設定する」）
- バージョン情報を表示します。（→37ページ「システム画面」）
- バッテリー状態を表示します。（→37ページ「システム画面」）

DM-3200を終了する

重要な注意!!!

プロジェクトに関するデータ（オートメーション、ライブラリーデータ以外）は自動的にカードに保存されません。DM-3200を正しくない方法で終了すると、最後に保存操作を行なった以降のデータはプロジェクトに保存されません。コンピュータを使用している場合と同様に、作業中はプロジェクトデータをカードに頻繁に保存することをお勧めします。（→28ページ「プロジェクトデータを保存する」）

以下の方法でDM-3200を終了します。

1 （パネル左にある）SHIFTキーとCTRLキーを押しながら、数字キー部のALTキーを押します。

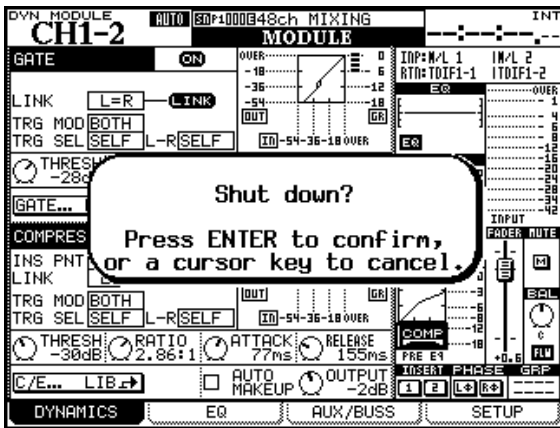



図2.19：DM-3200を終了する

ポップアップメッセージ（上図）が表示されます。

2 ENTERキーを押して終了操作を続行します。

中止するときはカーソルキーを押します。

プロジェクトに関するすべてのデータの保存を終えると、画面にメッセージが表示されます。

3 DM-3200のリアパネルのスイッチを押して電源をオフにします。

● DM-3200を再起動するには、ALTキーとSTOPキーとPLAYキーを同時に押します。

DM-3200を起動する

前回のプロジェクト作業終了後にDM-3200の終了が正しく行なわれている場合は、DM-3200を起動したときにそのプロジェクトが自動的にロードされます（プロジェクトのロード完了後、完了したことを告げるメッセージが表示されます）。

プロジェクトやライブラリーを使って、どのようにデータの管理や保存を行なうかについては、「プロジェクトとライブラリー」（25ページ）をご覧ください。

CFカードがセットされていない場合や別の（あるいは未フォーマットの）CFカードがセットされている場合、状況に応じた別のメッセージがポップアップ表示されます。

DM-3200を上記の方法で終了せずに電源を切った場合、次にそのプロジェクトのCFカードをセットした状態で電源を入れたときに以下のメッセージが表示されます。

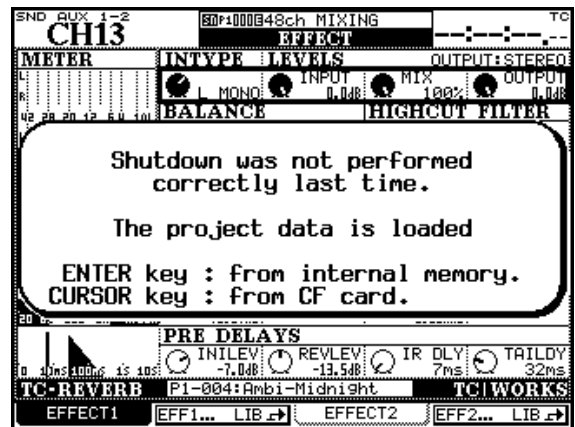



図2.20：前回正しい終了を行なかった場合の
電源投入時のメッセージ

ENTERキーを押すと、電源オフにする直前のデータが内部メモリーからロードされます（「リジュームデータ」）。カーソルキーを押すと、最後にプロジェクトに保存されたデータが（それ以降に行なった変化が反映されずに）ロードされます。ただし、ライブラリーデータとオートメーションデータは内部メモリに保存されませんので、いずれの場合もCFカードからロードされます。

プロジェクトとライブラリー

すでに述べたように、DM-3200はプロジェクトに設定を保存します。

プロジェクトにはシステム情報および、各プロジェクトに関するオートメーション情報、ルーティング情報が保存されています。次回プロジェクトの作業を行なうときに、以前の状態を簡単に再現することができます。

新規のプロジェクトを作成するとき、現在のプロジェクトの以下のデータを利用することができます。

- システムデータ（Fs設定、サラウンドモード設定、各種ミキサー設定）
- スナップショット（シーン）データライブラリー
- EQ設定ライブラリー
- コンプレッサー／エキスパンダー設定ライブラリー
- ゲートライブラリー
- エフェクトライブラリー
- オートメーションデータ

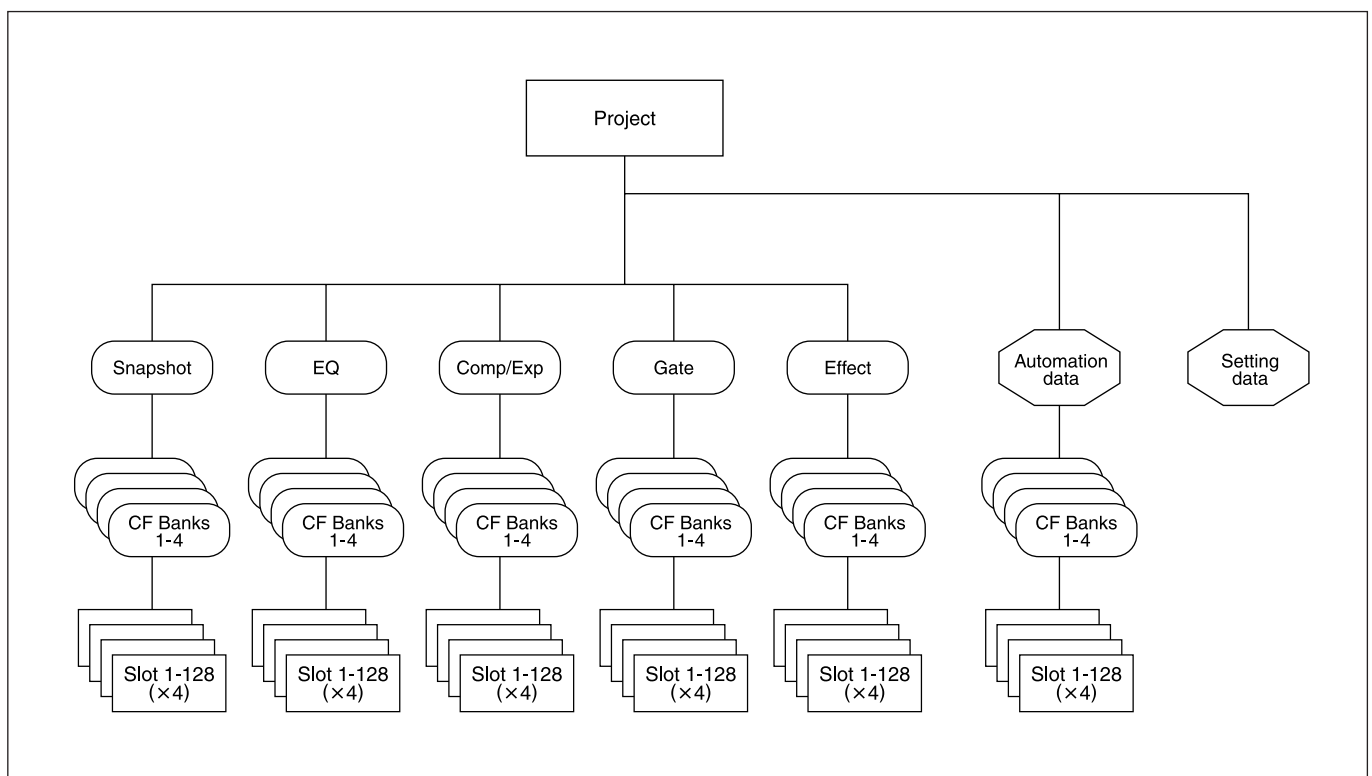



図2.21：プロジェクトの構成

各プロジェクト内には5つのライブラリーがあり、それぞれが4つのバンクに別れています。各バンクには上記のパラメータの設定が保存されています。

それぞれのバンクには設定を保持するためにスロットが128個（000～127）用意されています。

さらに、DM-3200のメモリー内にはプリセットバンクがあり、これらをベースにして変更を加えることにより、ユーザー設定を簡単に作成することができます。エフェクトライブラリーの場合、2つのプリセットバンクを利用できます。

各スロットとバンクは、プロジェクト作成後、プロジェクト間でコピーすることができます。

プロジェクトは持ち運びに便利なコンパクトフラッシュカードに保存されますので、トラッキングとミックスダウンを別のスタジオで行なうことも簡単にできます。

プロジェクトには最初のプロジェクト保存を行なったときの作業日時が自動的に記録されますので（DM-3200にはバッテリー駆動の時計が内蔵されています）、作業の管理に役立ちます。

日時を設定する

以下の手順でDM-3200内蔵クロックの日時を設定します。

1 UTILITY画面のSYSTEMページを開きます。

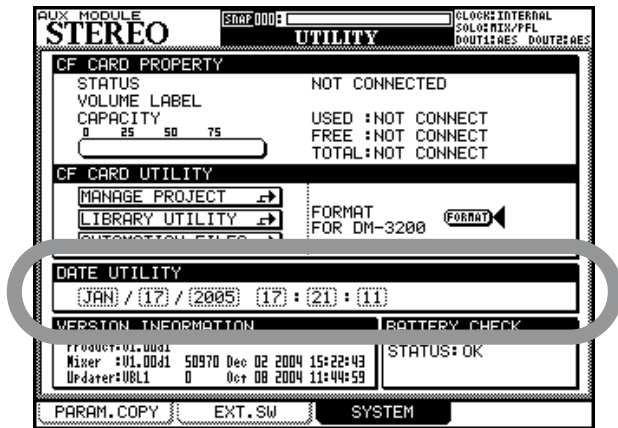



図2.22：日時を設定する

2 DATE UTILITYにカーソルを移動します。

3 カーソルキーとJOG/DATAダイアルを使って、日時を設定します。

一番左のフィールドは月フィールドで、英語の月名の頭の3文字です（JAN, FEB, MAR, APR, MAY, JUN, JUL, AUG, SEP, OCT, NOV, DEC）。また、時間フィールドは24時間表示フォーマットです。

4 日時の設定を終えたら、ENTERキーを押します。確認のポップアップメッセージ（“Date change was applied.”）が表示されます。

DM-3200内のカレンダーはうるう年にも対応しています。

新規プロジェクトを作成する

新規プロジェクトを作成するには、PROJECTキーを使ってPROJECT＞NEW PROJECT画面を開きます。

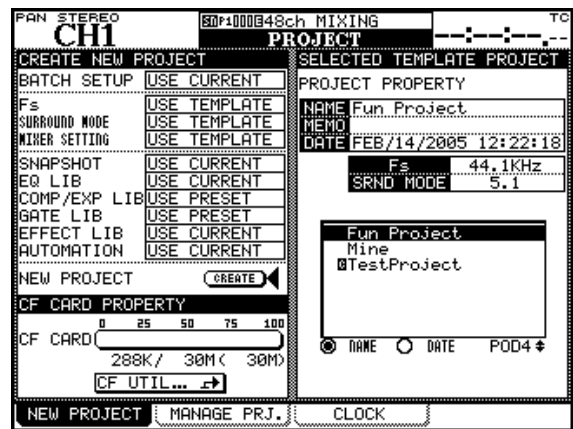



図2.23：PROJECT＞NEW PROJECT画面

新規プロジェクトを作成するとき、各項目（プロジェクトのサンプリング周波数、サラウンドモード、ミキサーセッティングや、各種ライブラリー、オートメーションデータ）のベース（土台）を選択します。

各項目の設定

各項目で、プロジェクト設定のベース（土台）を以下の中から選択します。

- USE CURRENT（現在のプロジェクトをベースにします。）
- USE TEMPLATE（テンプレートで選択したプロジェクトをベースにします。）
- PRESET（プリセットの設定をベースにします。）

また、FsとSURROUND MODE項目では、これらに加えて、具体的な設定値（Fs＝44.1, 48, 88.2, 96, SURROUND MODE＝STEREO, LRCS, 5.1, 6.1）が含まれています。

ベースを選択するには、カーソルを任意の項目にあわせて、JOG/DATAダイアルを使って上記選択肢の中から希望の選択肢を選び、ENTERを押します。

メ モ

選択したベースが使用できない場合は、PRESETが選択されます。

BATCH SETUPの設定

BATCH SETUPでは、各項目のベース設定を一括で設定することができます。BATCH SETUPでは、USE CURRENT、USE TEMPLATE、USE PRESETが選択できます。

テンプレートの設定

画面の右側のSELECTED TEMPLATE PROJECTセクションで、USE TEMPLATEを選択したときのテンプレートになるプロジェクトを設定します。

POD4つまみを使って、右下のプロジェクトリストから、希望のプロジェクトを選択します。

メモ

プロジェクトリストの下のNAMEまたはDATEを選択することにより、プロジェクトリストを名前順または作成日時順にソートできます。

新規プロジェクトの作成

左側の各項目の設定が終わったら、以下の手順で新規プロジェクトを作成します。

1 CREATEボタンにカーソルを合わせてENTERキーを押します。

名前（NAME）とメモ（MEMO）を設定するポップアップ画面が左下に表示されます。

2 必要に応じて、名前とメモを入力します。

入力方法については「ライブラリーデータに名前を付ける」（32ページ）をご覧ください。

3 名前とメモを設定したら、POD2キー（CREATE）を押します。

ポップアップ画面が表示されます。

メモ

キャンセルする場合はPOD3キー（CANCEL）を押します。

4 現在のプロジェクトを保存して、新規プロジェクトを作成する場合はENTERキーを押します。

新規プロジェクトを作成する場合はカーソルキーを押します。

新規プロジェクトが作成されると、“Completed” がポップアップ表示されます。

メモ

画面左下の “CF UTIL...” ボタンを押すと、UTILITY＞SYSTEM画面が表示されます。

プロジェクトを管理する

プロジェクトの削除、名前変更、コピーなどを行なうことができます（コピーをすることによって、同じプロジェクトをベースにした別のバージョンが簡単に作成できます）。

ヒント

DM-3200に標準付属されているTMCompanionソフトウェアを使って、DM-3200にセットされているCFカード内に保存されているプロジェクトを、パソコン上から管理することもできます（USB端子経由）。具体的な操作方法については、「TMCompanionセットアップガイド」をご覧ください。

PROJECT＞MANAGE PRJ.画面を使って、カードに保存されているプロジェクトを管理することができます。

図2.24：PROJECT＞MANAGE PRJ.画面

現在ロードされているプロジェクトには、プロジェクト名の手前に “C” が反転表示されます。また、プロテクトされているプロジェクト名の手前に、鍵マークが表示されます。

POD4つまみを使って、プロジェクトリスト内のプロジェクトを選択します。

プロジェクトをロードする

POD4キーを押して選択中のプロジェクトをロードします（または画面内のLOADボタンにカーソルを合わせてENTERキーを押します）。

プロジェクトをロード中およびロード完了後、ポップアップメッセージが表示されます。

メモ

プロジェクトがロードされていない場合、オートメーションの保存やライブラリーデータの保存／呼び出しができません。

プロジェクトをコピーする

反転表示されているプロジェクトをコピーして、新規プロジェクトを作成することができます。画面内のCOPYボタンを押すと、作成されるプロジェクトの名前とコメントを付けるためのポップアップ画面が表示されます。（→32ページ「ライブラリーデータに名前を付ける」）

プロジェクト名を付けたら、画面内のSTOREボタンを押します（コピーをキャンセルするにはCANCELボタンを押します）。なお、すでにあるプロジェクトと同じ名前を付けようとすると、ポップアップメッセージが表示されます。

プロジェクトを削除する

削除するプロジェクトにカーソルを移動し、画面内のDELETEボタンを押します。

確認のポップアップメッセージが表示されますので、ENTERキーを押します。キャンセルする場合はカーソルキーを押します。

メモ

プロジェクトを削除すると、そのプロジェクトに関するライブラリーデータ（スナップショット、エフェクト、ダイナミクスの設定など）がすべて削除されます。ご注意ください。

プロジェクトの名前を変更する

プロジェクトのコピー時に名前を付ける場合と同様にして、プロジェクトの名前を変更することができます。画面上のRENAMEボタンを押すと名前変更のポップアップ画面が表示されます。（→32ページ「ライブラリーデータに名前を付ける」）

ショートカットボタン

上記の機能のほかに、CFカードのメンテナンス（カードのフォーマットなど）を実行できる画面（UTILITY＞SYSTEM画面）を直接開くためのショートカットボタン（“CF UTIL...”）が画面左下部に用意されています。

プロジェクトをプロテクトする

プロテクトするプロジェクトにカーソルを移動し、画面内のPROTECTボタンを押します。プロテクトされたプロジェクト名の手前には、鍵マークが表示されます。プロテクト中は、プロジェクトデータの保存やプロジェクトの削除ができません。

プロジェクトデータを保存する

1 PROJECT＞MANAGE PRJ.画面内のSTOREボタンにカーソルを合わせます。

図2.25：プロジェクトを保存する

2 ENTERキーを押します。

現在のプロジェクト設定が保存されます。ポップアップメッセージが表示され、保存が完了すると“Completed !”が表示されます。

ヒント

要所要所でプロジェクトデータを保存する習慣を付けるようにしてください。

STORE ASボタンを使って名前を付けるための画面を表示して、現在のプロジェクト設定を別の名前のプロジェクトに保存することもできます（パソコンの「別名で保存」操作によく似ています）。（→32ページ「ライブラリーデータに名前を付ける」）

ライブラリー管理

DM-3200の各プロジェクトには、以下のライブラリーのユーザーエリアが用意されています。よく使う設定を保存しておくと便利です。

- スナップショット
- EQ設定
- コンプレッサー／エキスパンダー設定
- ゲート設定
- エフェクト設定（内蔵のエフェクト1、2）

各ライブラリータイプごとに、最大4つのユーザーバンクを持つことができます。

別のプロジェクトのユーザーバンク内のライブラリーデータを直接使用することはできません。ただし、ライブラリーユーティリティー画面で、プロジェクト間でのライブラリーデータ（あるいはバンク全体）のコピーは可能です（→31ページ「ライブラリーユーティリティー」）。

また、プロジェクト作成時に、すでにあるプロジェクトをテンプレートとして使うこともできますので、例えば気に入っているエフェクトの設定を任意のプロジェクトでも使用することができます。

また、リードオンリーのプリセット設定を持つ内部バンクが別にあり、あらゆるプロジェクトからのアクセスが可能です。内部バンクのプリセットデータは変更せずにそのまま使うか、あるいはオリジナル設定のベースとして呼び出して使います。

各バンクは、最大128個のデータを保持できます。

ライブラリーデータには名前が付けられ、自動的に作成日時が記録されます。

ライブラリーバンクおよびその中にあるライブラリーデータの管理は、プルアップメニューからアクセスするユーティリティ画面内で行ないます。

どのライブラリーも基本操作は同じです（細部で異なる点があります）。個々のライブラリー特有な操作などについては、本書のそれぞれの該当セクションをご覧ください。

ライブラリー管理の画面を開くには、LIBRARYキーを押します。なお、ライブラリーデータを保存するためには、CFカードに保存されたプロジェクトをロードしておく必要があります。

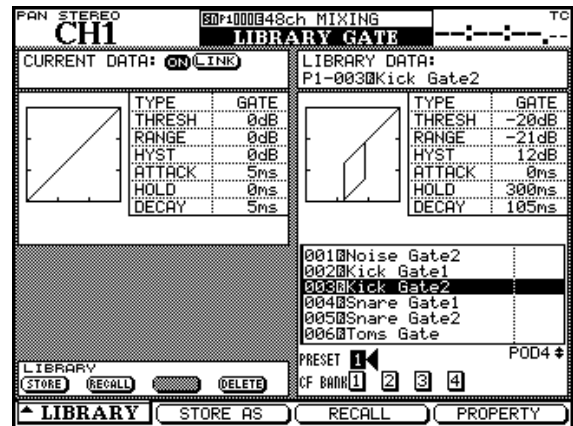



図2.26：ライブラリー管理（ゲートライブラリーの例）

POD1キーを使ってプルアップメニューを表示します。このメニューを使って希望のライブラリーにアクセスできます。

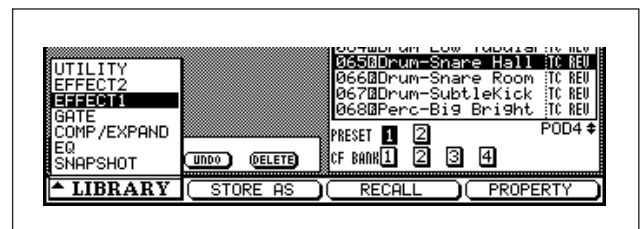



図2.27：ライブラリー選択プルアップメニュー

POD1つまみを使って希望の項目を選択し、POD1キーまたはENTERキーを押して選択を確定します。

多くのライブラリー画面では、左上部に現在ロードされているライブラリーデータの設定（スナップショット、EQ設定など）が小さくグラフィック表示されます。また右上部には現在反転表示中のライブラリーデータの設定がグラフィック表示されます。

ライブラリーバンクを使う

現在のプロジェクト内のバンクを選択します。カーソルキーを使ってPRESETまたはCF BANKを反転表示し、ENTERキーを押します。

このバンクを使って、プリセットまたは以前に保存したデータをリコールしたり、現在の設定を保存します。

- 現在のデータは常にライブラリーの左側に表示されます。現在選択中のバンクとスロットのライブラリーデータは右側に表示されます。

メモ

OPTION＞SETUP画面の“LIBRARY DIRECT KEY OPERATION on Panel”項目で選択されているライブラリーに対しては、SHIFTキーを押しながら（LCDディスプレイの左にある）＋／ーキーを押すことによってバンクを選択することもできます。

ライブラリーデータを見る

POD4つまみを使って、現在選択しているバンク内のライブラリーデータを選択します。画面には反転表示中のデータの内容が表示されます。反転表示中のデータのプロパティをポップアップ表示するためのソフトキーとして、POD4キーを使うことができます。

メモ

OPTION＞SETUP画面の“LIBRARY DIRECT KEY OPERATION on Panel”項目で選択されているライブラリーに対しては、＋／－キーを押すことによってライブラリーデータを選択することができます。

POD2キーを押すと、編集画面が表示されます。ライブラリーデータの名前などを編集することができます。（→32ページ「ライブラリーデータに名前を付ける」）

ライブラリーデータを呼び出す

POD3キー（画面のRECALLボタン）を押すと、反転表示中のライブラリーデータが呼び出され、本機がその設定に変わります。

メモ

OPTION＞SETUP画面の“LIBRARY DIRECT KEY OPERATION on Panel”項目で選択されているライブラリーに対しては、（LCDディスプレイの左にある）RECALLキーを押すことによって反転表示中のライブラリーデータを呼び出すことができます。またOPTION＞SETUP画面の“＋／－ Key Direct Recall”をチェックしておくと、＋／－キーを押すことによって、直接ライブラリーデータを順番に呼び出すことができます。

ライブラリーデータ呼び出しを取り消す

ライブラリーデータを呼び出すと、画面左下のLIBRARY部にUNDOボタンが表示されます。このボタンにカーソルを合わせてENTERキーを押すと、呼び出しが取り消されて以前の状態に戻ります。この操作を行なうとUNDOボタンがREDOボタンに変わり、このボタンにカーソルを合わせてENTERキーを押すと、再びライブラリーデータが呼び出されます。

メモ

OPTION＞SETUP画面の“LIBRARY DIRECT KEY OPERATION on Panel”項目で選択されているライブラリーに対しては、SHIFTキーを押しながらRECALLキーを押すことによって、呼び出し操作を取り消すことができます。そのあとでSHIFTキーを押しながらRECALLキーを押すと、取り消し操作が取り消されて、再び呼び出されます。

ライブラリーデータを保存する

画面内のSTOREボタンを使って、現在の設定をライブラリーデータとして保存することができます（カーソルを合わせてENTERキーを押します）。なお、OPTION＞SETUP画面の“LIBRARY DIRECT KEY OPERATION on Panel”項目で選択されているライブラリーに対しては、ディスプレイ左のSTOREキーを使って保存することもできます。

保存によって既存のライブラリーデータが上書きされる場合、ポップアップ画面が表示されます。設定が保存できない場合（カードに空きスペースがない場合など）や、保存先スロットがリードオンリーのプリセットを含んでいる場合などもポップアップメッセージが表示されます。

POD2キーをSTORE ASボタンとして使います。名前入力パネルが表示され、名前を変更したデータが保存されます。

ヒント

バンク間で直接ライブラリーデータのコピーができます。（→31ページ「ライブラリーユーティリティ」）
しかし、あるバンクからライブラリーデータをロードして現在のデータとしてから、別のバンクを選択して、現在のデータをそのバンクに保存することもできます。

ライブラリーデータを削除する

ライブラリー画面の右側のライブラリーリスト内の反転表示されているデータを削除することができます。

削除するには、DELETEボタンにカーソルを合わせてENTERキーを押します。ポップアップメッセージが表示されますので、再度ENTERキーを押します。キャンセルするにはカーソルキーを押します。

リードオンリーのライブラリーデータを削除しようとすると、エラーメッセージがポップアップ表示されます。

ライブラリーユーティリティ

ライブラリーユーティリティ画面を使って、ライブラリデータのコピー、削除、編集などを行なうことができます。

ライブラリーユーティリティ画面を開くには：

ライブラリー画面表示中、POD1キー（LIBRARY）を押してプルアップメニューを表示させ、POD1つまみを使ってUTILITYを選択してENTERキーを押すと、この画面にアクセスすることができます。

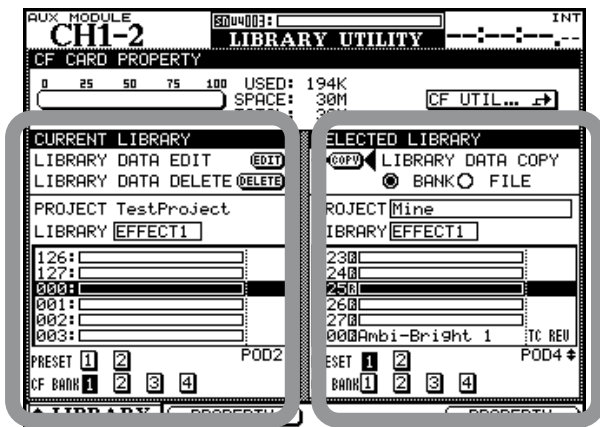



図2.28：LIBRARY UTILITY画面

ライブラリーデータの編集

現在ロードされているプロジェクト内のライブラリーデータを編集できます。画面左側で作業を行ないます。

1 LIBRARY項目でライブラリータイプを選択します。

2 バンクを選択します。

3 POD2つまみを使って、編集したいライブラリーデータを選択します。

4 画面内ののEDITボタンにカーソルを移動し、ENTERキーを押します。

名前などを編集可能なポップアップ画面が表示されます。

5 編集を行ないます。（→32ページ「ライブラリーデータに名前を付ける」）

ライブリーデータの削除

現在ロードされているプロジェクト内のライブラリーデータを削除できます。画面左側で作業を行ないます。

1 ライブラリーデータの編集と同様に、画面左側で、ライブラリータイプ、バンクおよび削除したいライブラリーデータを選択します。

2 画面内のDELETEボタンにカーソルを移動し、ENTERキーを押します。

確認のポップアップメッセージが表示されます。

3 削除する場合はENTERキーを押し、キャンセルする場合はカーソルキーを押します。

メモ

リードオンリーのライブラリーデータを削除しようとすると、エラーメッセージがポップアップ表示されます。

ライブラリーデータのコピー

任意のライブラリーデータまたはバンク全体を現在ロードされているプロジェクト内にコピーすることができます。

1 画面右側のLIBRARY DATA COPY項目で、"BANK" または "FILE" を選択します。

BANKを選択すると、選択したバンクのすべてのデータをコピーします。FILEを選択すると、反転中のライブラリーデータをコピーします。

2 画面右側のPROJECTおよびLIBRARY項目で、コピー元のプロジェクトおよびライブラリータイプを選択します。

コピー元の選択では現在ロードされているプロジェクト以外のプロジェクトも選択可能です。

3 画面右側で、コピー元のバンクを選択します。また上記手順1で "FILE" を選択した場合、POD4つまみを使って、コピー元のライブラリーデータを選択します。

4 カーソルを画面内のCOPYボタンに合わせ、ENTERキーを押します。

5 確認のポップアップ画面が表示されますので、ENTERキーを押します。

なお、状況に応じて、上書きに関する警告メッセージやコピー操作ができないときのメッセージなどが表示される場合があります。

メモ

バンク全体をコピーすると、ターゲットバンクの全内容が上書きされます。例えば、ターゲットバンクが99個のデータを保存していて、ソースバンクにはデータが1つだけ保存されている場合、コピー後のターゲットバンクにはデータが1つだけになります。

その他の機能

左上部にCFカードの使用スペースを示すバーがあります。

右上部のCF UTIL...ボタンを押すと、CFカードユーティリティ画面にアクセスします。

ライブラリーデータに名前を付ける

ライブラリーデータ、プロジェクトなどに名前やメモを付けたり編集することができます。名前とメモはそれぞれ、最大16文字まで入力できます。

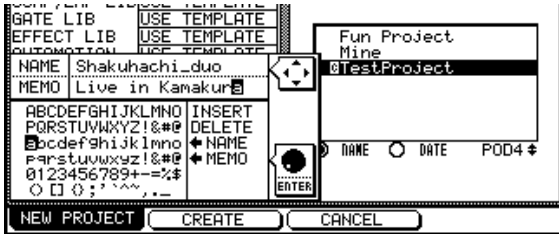



図2.29：名前とメモを入力／編集する

- 左右カーソルキーを使って、編集位置を左右に移動します。
- 上下カーソルキーを使って、名前（NAME）フィールドとメモ（MEMO）フィールド間をカーソル移動します。
- JOG/DATAダイアルを使って、文字一覧表内を移動します。ENTERキーを押すと、反転表示中の文字が名前／メモフィールドの編集位置に入力されます。
- 文字一覧表内には、INSERTとDELETEがあります。INSERTを選択（反転表示）にしてENTERキーを押すと、名前／メモフィールドの編集位置に空白スペースが挿入されます。DELETEを選択（反転表示）にしてENTERキーを押すと、名前／メモフィールドの編集位置の文字が削除されます。
- ライブラリーの名前入力部には、←NAMEとNAME→があります（←MEMOとMEMO→もある場合があります）。これらを反転してENTERキーを押すと、保存されている名前（メモ）が編集される名前（メモ）にコピー、あるいはその逆方向にコピーされます。
- 名前／メモを入力したら、POD2キー（STORE）を押すと、名前／メモの入力が確定してライブラリーデータ（あるいはプロジェクト）に保存されます。POD3キー（CANCEL）を押すと、名前／メモの入力がキャンセルされます。

オプション画面

OPTIONS画面では、作業環境に合わせてプリファレンスの設定を行ないます。OPTIONS画面には3ページのサブ画面があります。そのうちSETUPおよびPREFERENCES画面はDM-3200の操作に関する一般パラメータを設定し、SOLO画面はソロ機能に関する設定を行ないます。

セットアップ画面

OPTIONキーを押していくと、SETUP画面が表示されます。カーソルキーを使ってチェックボックスとラジオボタンのパラメータ間を移動し、ENTERキーを使って選択を行ないます。

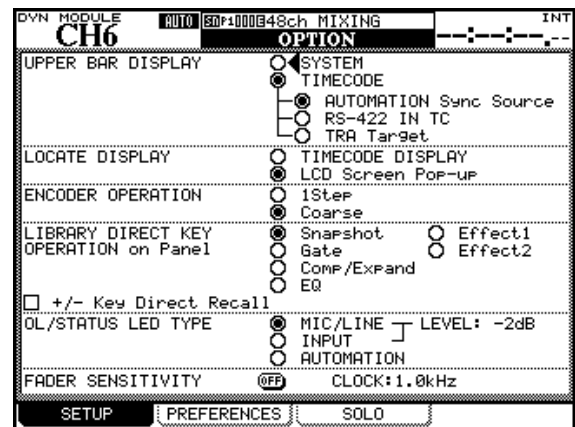



図2.30：OPTION＞SETUP画面

セットアップ画面には以下の設定項目があります。

UPPER BAR DISPLAY

この項目は画面右上部のフィールドの表示項目を以下の2つの選択肢から選択します。

TIMECODE：入力タイムコード

SYSTEM：いくつかのシステムパラメータ(クロックソース、ソロモード、デジタルI/Oのモード)

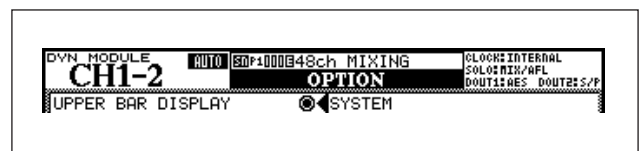



図2.31：SYSTEMを選択時の画面上部

TIMECODEを選択時、タイムコードのソースを以下の中から選ぶことができます。

AUTOMATION SYNC SOURCE：オートメーションシンクに使用されるタイムコード

RS-422 IN TC：9ピンシリアルポートから入力されるタイムコード

TRA Target：TRA Targetで選択されているデバイスのタイムコード

ヒント

付属のTMCompanionソフトウェアを使うと、パソコンの画面内にタイムコードを表示することができます。詳しくは「TMCompanionセットアップガイド」をご覧ください。

LOCATE DISPLAY

ロケートタイムを画面右上部のフィールドに表示させるか、画面にポップアップ表示させるかを選択します。

TIMECODE DISPLAYを選択するとタイムコード表示部に、**LCD Screen Pop-up**を選択するとディスプレイ左上に表示されるポップアップ画面に表示されます。

ENCODER OPERATION

リングエンコーダーや**POD**つまみを使ってパラメータコントロールする場合、エンコーダーの1クリックに対するパラメータの変化量を2段階の中から選択します。（→22ページ「リングエンコーダーの動作」）

1Step：エンコーダーの1クリックでパラメータ値が1ステップ変化します。細かいパラメータ設定ができます。

Coarse：エンコーダーの1クリックでパラメータ値が数ステップ変化します。効率良くパラメータを設定できます。

LIBRARY DIRECT KEY OPERATION

画面左の**RECALL**キーと**STORE**キー、および**+**キーと**ー**キーを使って呼び出し／保存を行なうライブラリーの種類を設定します。

Snapshot：全ミキサー設定のライブラリー

Gate：ゲート設定のライブラリー

Comp/Expand：コンプレッサー／エキスパンダー設定のライブラリー

EQ：EQ設定ライブラリー

Effect1：内部エフェクター1設定のライブラリー

Effect2：内部エフェクター2設定のライブラリー

"**+/ーKey Direct**"ボックスがチェックされていると、**+/ー**キーを押すだけでライブラリーデータを簡単にリコールすることができます。

OL/STATUS LED TYPE

各フェーダーの上部のOL/STATUSインジケーターの動作を設定します。

MIC/LINEまたは**INPUT**：**MIC/LINE**選択時は**MIC/LINE1～16**の入力レベル、**INPUT**選択時は現在選択されているレイヤーのモジュールの入力レベルのオーバーロードを監視します。**LEVEL**フィールドで設定したレベルを越えたときに点灯します。**LEVEL**は**OVER**、**0dB**、**－2dB**、**－4dB**、**－6dB**、**－8dB**、**－10dB**、**－12dB**、**－16dB**、**－20dB**、**－30dB**、**－42dB**の中から選択します。レベルを設定するには、カーソルを**LEVEL**フィールドに合わせて**ENTER**キーを押し、次に**JOG/DATA**ダイアルを使ってレベル値を選択して**ENTER**キーを押します。

AUTOMATION：LEDインジケーターがオートメーションの現在のステータス（**WRITE READY**、**WRITE**中、**REVERT**中）を表示します。詳しくはオートメーションガイドをご覧ください。

FADER SENSITIVITY

フェーダーのタッチセンス感度を調整します。

DM-3200のタッチセンス付きフェーダーは、湿度などによって感度が多少変わります。タッチ感度が低すぎると、フェーダーに触れても「触れた」と認識されず、パラメータがパラメータが変化しない（もしくはスムーズに変化しない）場合があります。またリリース感度不良の時には、オートメーション中にフェーダーから手を離してもリバートしない場合があります。

感度はクロック周波数で設定します。**1.0k**、**1.5k**、**2.0k**、**2.5k**、**3.0k**、**3.5k**、**4.0k**（Hz）の中から選択しますが、周波数が高いほど感度が敏感になります。

ON-OFFボタンを**ON**に設定した状態でこの画面を表示中、フェーダーに触れている間、**STATUS/OL**インジケーターが点灯します。この機能を使って適正な感度に設定することができます。

プリファレンス画面

PREFERENCES画面を使って以下のプリファレンス項目の設定を行ないます。

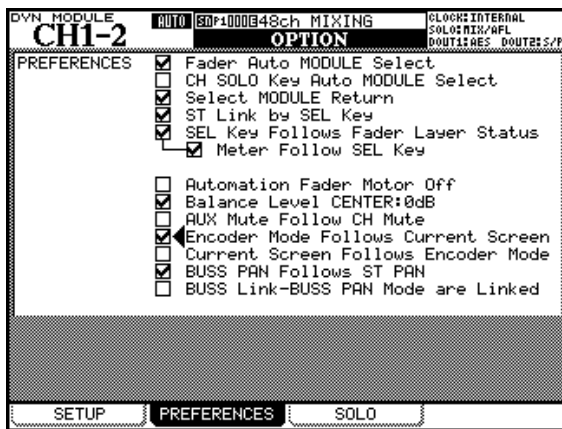



図2.32：OPTION＞PREFERENCE画面

Fader Auto MODULE Select

チェックしておくと、フェーダーに触れたときにそのモジュールが選択されます。SELキーを使った通常のモジュール選択もできます。

画面によっては、この機能がオンのとき、フェーダーに触れると画面左上のモジュール表示だけが変化します。

CH SOLO Key Auto MODULE Select

チェックしておくと、チャンネルのSOLOキーを押したときにそのモジュールが選択されます。

Select MODULE Return

チェックしておくと、SELキーを２秒間押し続けたときにそのモジュールのMODULE画面が表示されます。

ST Link by SEL key

チェックしておくと、SELキーを使って２つの隣り合わせのモジュール（ただし１と2、５と6のように左側が奇数モジュールである組み合わせ）をステレオリンクすることができます。

片方のモジュールのSELを押しながらもう一方のSELキーを押して設定します。奇数側を押しながら偶数側を押した場合、奇数側の関連パラメータが偶数側にコピーされます。また、偶数側を押しながら奇数側を押した場合、偶数側の関連パラメータが奇数側にコピーされます。

SEL Key Follows Fader Layer Status

チェックすると、フェーダーレイヤーを切り換えたときに、そのレイヤーで以前に選択していたチャンネルが選択されます。したがって、新しいレイヤー上の選択チャンネルのSELキーが点灯します。チェックしないと、フェーダーレイヤーを切り換えたときに選択モジュールが変わりません。したがって、選択チャンネルが現在のレイヤー上にない場合、SELキーは点灯しません。

例えば、レイヤー1-16でチャンネル2（モジュール2）のSELキーが点灯している状態でレイヤー17-32に切り換え、このレイヤーでチャンネル19（モジュール3）のSELキーを押して点灯させて、再びレイヤー1-16に戻したとします。このとき、この項目がチェックしてあればモジュール2のSELキーが点灯し、チェックしてなければいずれのSELキーも点灯しません。

Meter Follow SEL key

チェックしておくと、LAYER STATUSキーやSELキーを使ってチャンネルを切り換えた時、そのチャンネルを表示するようにメーターのレイヤーが自動的に切り換わります。

フェーダーレイヤー	SELキー	メーターレイヤー
CH1－16	CH1－16	CH1－24
CH17－32	CH17－24	CH1－24
	CH25－32	CH25－48
CH33－48	CH33－48	CH25－48
BUSS1－16	BUSS1－16	BUSS1－16
AUX1－8	AUX1－8	AUX1－8

Automation Fader Motor Off

チェックしておくと、オートメーションの再生時にフェーダーのモーターが動作せず、フェーダーが動きません。

Balance Level CENTER: 0dB

チャンネルをステレオリンクしたとき、パンコントロールの代わりにバランスコントロールになります。このときのセンターポジションでのレベルを0dBにする（チェック時）か－3dBにする（チェックなし時）を選択します。

AUX Mute Follows CH Mute

チェックしておくと、チャンネルをミュートしたときにチャンネルからのAUXセンドもミュートされます。

Encoder Mode Follows Current Screen

チェックしておくと、表示画面に応じてリングエンコーダーの機能が自動的に変わります。（→18ページ「リングエンコーダー」）

Current Screen Follows Encoder Mode

上記項目の逆です。チェックしておくと、リングエンコーダーの機能に応じて表示画面が自動的に変わります。

BUSS PAN Follows ST PAN

チェックしておくと、BUSS PANモードがオンのとき、奇数偶数の隣りあうバス間のパンがステレオパンの設定に従います。サラウンドモード時は働きません。

BUSS Link/BUSS PAN are Linked

チェックしておくと、2つのバスがリンクするとBUSS PANもリンクします。

ソロ画面

SOLO画面を使って本機の多様なソロ機能設定を行ないます。

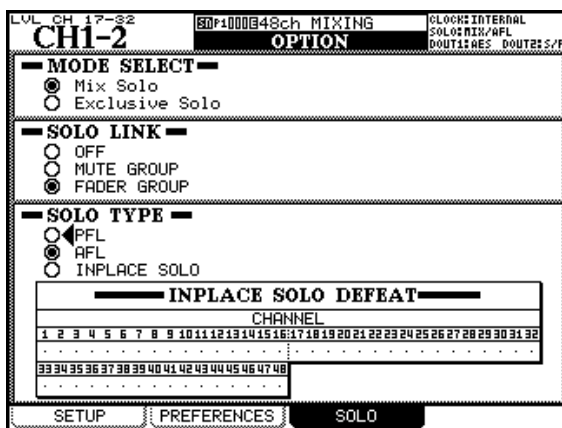



図2.33：OPTION＞SOLO画面

MODE SELECT

ソロモードを選択します。

Mix Solo：ソロモード中、SOLOキーを押したモジュールの信号をミックスしてソロモニターできます。

Exclusive Solo：ソロモード中、最後にSOLOキーを押したモジュールの信号をソロモニターします。

SOLO LINK

ソロ機能をフェーダーグループやミュートグループとリンクすることができます。

OFF：リンクしません。

MUTE GROUP：ミュートグループとリンクします。グループのマスターチャンネルのソロをオン／オフするとグループのスレーブチャンネルが追従します。ただしスレーブチャンネルのソロをオン／オフしたときにはグループの他のチャンネルは追従しません。

FADER GROUP：フェーダーグループとリンクします。グループのマスターチャンネルのソロをオン／オフするとグループのスレーブチャンネルが追従します。ただしスレーブチャンネルのソロをオン／オフしたときにはグループの他のチャンネルは追従しません。

SOLO TYPE

ソロの種類を選択します。

PFL：プリフェーダーリッスン。フェーダー手前の信号をソロモニターします。

AFL：アフターフェーダーリッスン。フェーダーの後の信号をソロモニターします。

Inplace Solo：ソロチャンネル以外のチャンネルのステレオバスへの出力をミュートして、ソロチャンネルからステレオ出力バスへ送られる信号のみをモニターします（ただし以下に説明するインプレースソロディフィート・チャンネルは常にミュートされません）。

INPLACE SOLO DEFEAT

インプレースソロディフィートをオンにしたチャンネルは、他のチャンネルをインプレースソロモニターしたときにミュートされません。例えばリバーブのリターンチャンネルのソロディフィートをオンにしておくと、ソロモニター時にリバーブのかかった音を聴くことができます。

各チャンネルのインプレースソロディフィート設定を行なうには、カーソルキーを使って（あるいはSELキーを使って）チャンネルを反転表示してからENTERキーを押します。

ユーティリティ画面

UTILITYキーを使ってUTILITY画面にアクセスします。UTILITY画面には3ページのサブ画面があります。

UTILITY＞PARAM.COPY画面では、AUXセンドとチャンネル出力間でのパン（あるいはバランス）やレベルのコピー設定を行なうことができます。

UTILITY＞EXT.SW画面では、外部フットスイッチの機能を設定します。

UTILITY＞SYSTEM画面では、CFカードの管理と内蔵クロックの日時設定などを行ないます。

パラメータコピー画面

PARAM.COPY画面では、チャンネルグループ単位で、AUXセンドレベル／パン設定をチャンネルフェーダー／バスパンの設定にコピー、あるいはその逆のコピーを行なうことができます。例えば、とりあえずチャンネル出力信号と同じレベルバランス／定位でスタジオモニターミックスを作るときなどに便利な機能です。

1 UTILITYキーを使って、UTILITY＞PARAM.COPY画面を開きます。

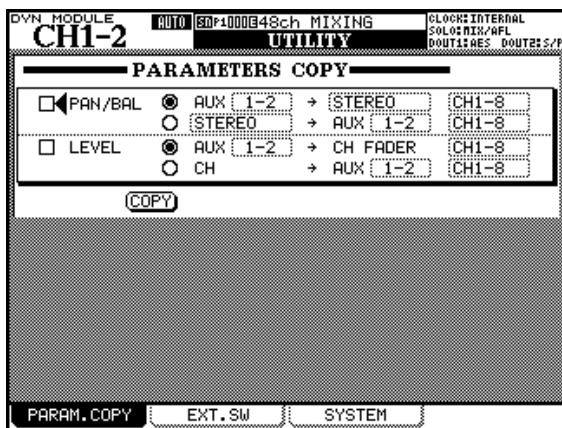



図2.34：UTILITY＞PARAM.COPY画面

パン／バランスはAUXセンドとバス間、レベルはAUXセンドとチャンネル間でのコピー設定ができます。

2 左の四角いチェックボックスで、コピーを行なうかどうかを設定します。

3 丸いラジオボタンで、AUXセンドの設定をチャンネルフェーダー／バスパンの設定にコピーするか、あるいはその逆にするかを選択します。

4 コピー元あるいはコピー先のAUXセンド番号を選択します。

パン／バランスとレベルでは選択肢や条件が異なります。

パン／バランスの場合：

AUXリンクしていない場合は設定できません。

AUXリンクしている場合、1-2、3-4、5-6、7-8の中から選択します。

レベルの場合：

AUXリンクしていない場合、1～8の中から選択します。

AUXリンクしている場合、1-2、3-4、5-6、7-8の中から選択します。

5 パン／バランスのコピーの場合、コピー元あるいはコピー先のバスを設定します。

STEREO、BUSS 1-2、BUSS 3-4、BUSS 5-6、BUSS 7-8、BUSS 9-10、BUSS 11-12、BUSS 13-14、BUSS 15-16、ALLの中から選択します。

6 コピーするチャンネルの範囲を設定します。

1～8、9～16、17～24、25～32、33～40、ALLの中から選択します。

7 COPYボタンにカーソルを合わせてENTERキーを押します。

確認のポップアップメッセージが表示されます。

8 ENTERキーを押すとコピーが実行されます。

キャンセルするときは、いずれかのカーソルキーを押します。

メモ

上記手順2で少なくても1つのチェックボックスにチェックしないと、警告メッセージが表示されます。

外部スイッチ設定画面

本機のリアパネルにフットスイッチを接続時、使用目的に応じて以下の設定を行ないます。

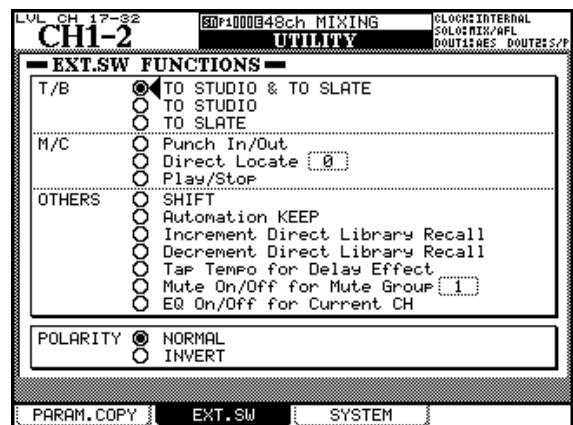



図2.35：UTILITY＞EXT.SW画面

T/B (Talkback)

フットスイッチがトークバックスイッチとして機能します。トークバックの送出先によって、TO STUDIO & TO SLATE、TO STUDIO、TO SLATEのいずれかを選択します。このときフットスイッチはトップパネルのモニターセクションのキーと同じように、オフのときに、押してすぐに離すとオンになったままになり、押し続けると離すまでがオンになります。（→57ページ「トークバック」）

M/C (Machine Control)

アーティストがレコーディングエンジニアを兼ねているような場合、フットスイッチを使ってマシンコントロールができるとたいへん便利です。本機ではパンチイン／アウト(Punch In/Out)、ダイレクトロケート（Direct Locate)、再生／停止（Play/Stop）のいずれかの機能を選択してフットスイッチに割り当てることができます。どの場合もトップパネルのキーによる操作と同じ動作を行ないます。なおダイレクトロケート選択時は、どのロケートポイントにロケートするかを設定します。詳しくは「第8章　リモート操作」（101ページ）をご覧ください。

OTHERS

よく使用するキーをフットスイッチに割り当てることができます。

- SHIFT：SHIFTキーと同じ動作をします。
- KEEP：オートメーション機能時のKEEPキーと同じ動作をします。詳しくはオートメーションマニュアルをご覧ください。
- Increment Direct Library Recall：現在のライブラリーデータ番号より１つ上の番号のライブラリーデータがリコールされます。Option＞SETUP画面の+/−Key Direct RecallがチェックされているときのLIBRARY ＋キーと同じ動作をします。
- Decrement Direct Library Recall：現在のライブラリーデータ番号より１つ下の番号のライブラリーデータがリコールされます。Option＞SETUP画面の+/−Key Direct Recallがチェックされている時のLIBRARY −キーと同じ動作をします。
- Tap Tempo for Delay Effect：同期ディレイエフェクト用のテンポのタッピングができます（Effect Type＝DelayのEffect1～2いずれかの画面を表示中のみ)。
- Mute On/Off for Mute Group：設定された番号のグループマスターミュートをオン／オフします。
- EQ On/Off for Current CH：選択チャンネルのEQをオン／オフします。

POLARITY

この項目は機能の割り当てではありません。フットスイッチの極性の設定です。

本機は、フットスイッチとしてプッシュ・トゥ・メイク（押したときに短絡状態）のモメンタリースイッチを使用する前提で設計されていますが、この極性を逆にすることができますので、プッシュ・トゥ・ブレイク（離したときに短絡状態）のスイッチも使用できます。

NORMAL：プッシュ・トゥ・メイク（押したときに短絡状態）のモメンタリースイッチ使用時の設定

INVERT：プッシュ・トゥ・ブレイク（離したときに短絡状態）のモメンタリースイッチ使用時の設定

システム画面

UTILITY＞SYSTEM画面の機能のうち、CFカードの管理については「新しいカードをフォーマットする」（23ページ）を、また内蔵クロックの日時設定については「日時を設定する」（26ページ）をご覧ください。

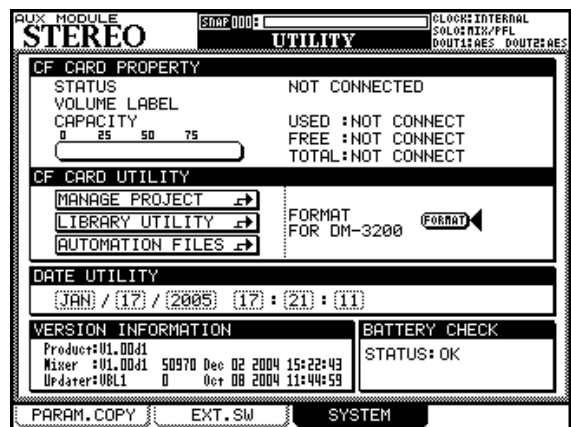



図2.36：UTILITY＞SYSTEM画面

VERSION INFORMATION

VERSION INFORMATION部には本機のバージョン情報が表示されます。

BATTERY CHECK

DM-3200の内蔵時計は内蔵バッテリーによって動作しています。また、ミキサー設定も内蔵バッテリーによりバックアップされます。バッテリーの状態はBATTERY CHECK項目でチェックすることができます。正常なときは"STATUS: OK" が表示され、寿命が来ると "STATUS: DEFECTIVE" が表示されます。寿命が来た状態では、電源をオフにすると内蔵時計が動作せず、内蔵時計が狂ってしまいます。ただし電源をオンにした後で内蔵時計を設定すれば、正常に使用できます。なお、バッテリー寿命は数年です。またバッテリー交換はティアック修理センターにご依頼ください。

第3章　接続

本章では、DM-3200と他の機器との接続について説明します。

DM-3200は内部ルーティングとパッチングをソフトウェアベースで行なっています。したがって、いったん外部機器との接続を行なった後は、作業中の物理的な接続変更がほとんどありません。

DM-3200を中心としたシステムでは、パッチベイの必要性もあまりありません。内部のルーティングとアサインの詳細については「第４章　ルーティングとアサイン」（47ページ）をご覧ください。

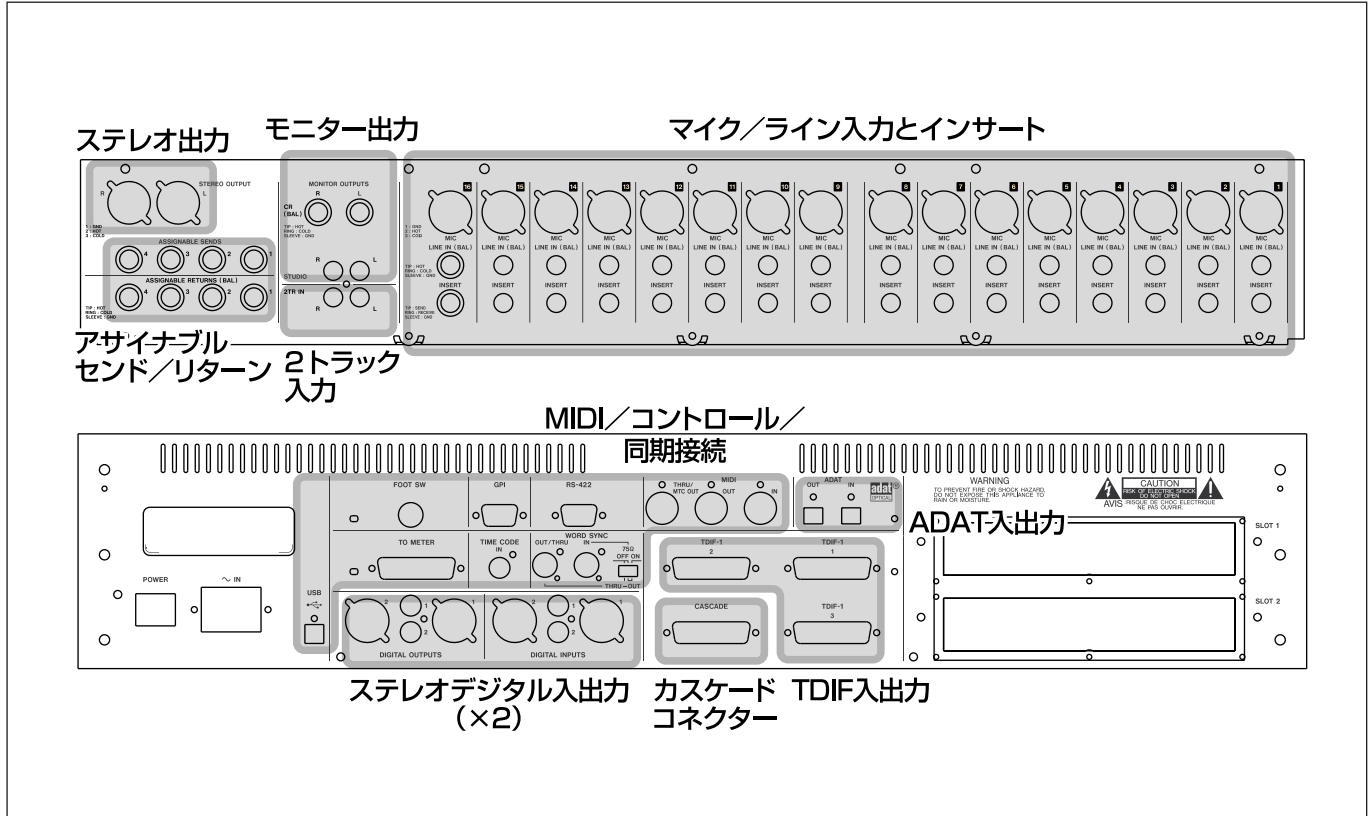



図3.1：リアパネルの機能概要

上図はリアパネルの接続端子の配置を示しています。電源コネクターとスイッチ、オプションのスロット（DM-3200の拡張用）は対象から外しています。

アナログオーディオ接続

アナログ入力

マイク／ラインの接続

MIC入力端子（XLR）と**LINE IN（BAL）**端子（TRS標準ホン）はすべてバランスです。XLRコネクターは2番ホット、3番コールドで、TRSホン端子はチップがホット、リングがコールドです（DM-3200の他のアナログ用XLRコネクターやTRSホン端子も同様です）。

XLRコネクターと標準ホンジャックに同時に接続することが可能ですが、ソースとして受け付けるのはどちらか一方のみです。

入力選択（**MIC**入力または**LINE IN（BAL）**）は、各入力チャンネルの**MIC/LINE**セレクトスイッチを使って行ないます。

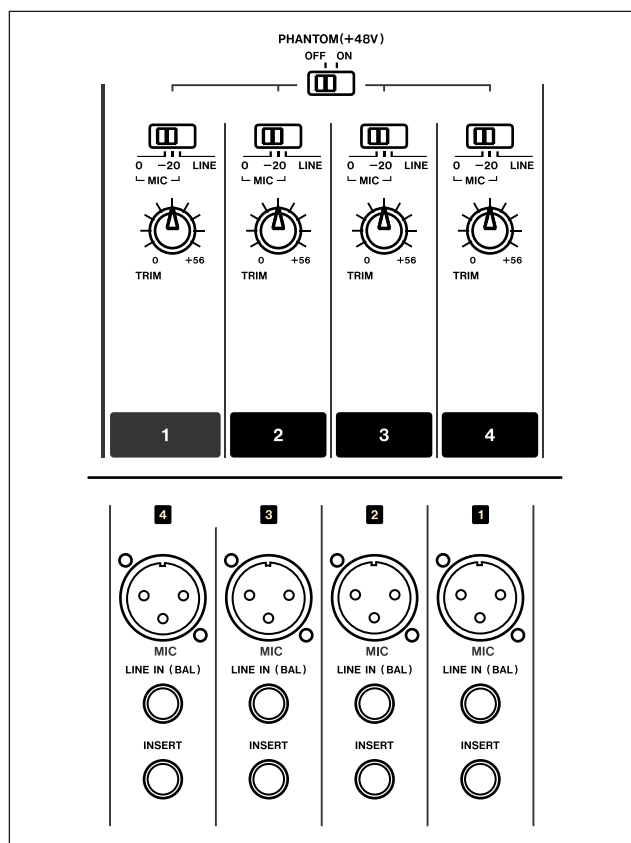



図3.2：アナログチャンネル入力とコントロール

アナログ入力信号レベルは、**TRIM**つまみを使って調節します。さらに**MIC/LINE**セレクトスイッチには、**MIC**入力用として**0**（dB）と**−20**（dB）の2つのポジションがあります。**−20**ポジションでは−20dBのパッドが働きます。パッドおよび**TRIM**つまみの設定によって、**MIC**端子には−60dBu〜−4dBu（**MIC/LINE**セレクトスイッチが"**0**"ポジション時）、−40dBu〜＋16dBu（**MIC/LINE**セレクトスイッチが"**−20**"ポジション時）の信号を入力可能です。

また**MIC**端子には＋48Vのファントム電源を供給することができます。**PHANTOM（＋48V）**スイッチを使って、ファントム電源のオン／オフを4チャンネル単位（1−4、5−8、9−12、13−16）で設定できます。

メモ

入力チャンネル内には、デジタル領域におけるレベル調節機能であるデジタルトリムがあります。

注意

- **MIC**コネクターにコンデンサーマイクを接続したり、**MIC**コネクターに接続しているコンデンサーマイクを外すときは、ファントム電源がオフになっていることを確認してください。ファントム電源が供給されている状態でマイクを接続したり接続を外したりすると、マイクおよびDM-3200の故障の原因になります。
- ファントム電源が供給されているXLRコネクターにアンバランスのダイナミックマイクを接続しないでください。マイクおよびDM-3200の故障の原因になります。

標準ホンジャックの**LINE IN**入力にも**TRIM**つまみが働き、−44dBu〜＋12dBuの信号を受け付けます。

DM-3200は16チャンネルのアナログ入力を標準装備していますが、別売のIF-AN/DMスロットカードを搭載することにより、アナログ入力を8チャンネル追加することができます。

ヒント

OPTION＞**SETUP**画面を使って、チャンネルモジュールの**OL/STATUS**インジケーターが選択中の入力のオーバーロードを表示するように設定できます。（→32ページ「セットアップ画面」）

チャンネルインサート

各アナログ入力チャンネルにはアナログのインサート端子が用意され、外部のコンプレッサーやゲートなどを接続することができます。

メモ

このインサート端子は「インサートのパッチング」（52ページ）で述べるソフト上の（アサイナブル）インサートループとは別のものです。

インサート端子はTRS標準ホンジャックで、センドおよびリターン信号の規定レベルは−2dBuです。また配線は以下の通りです。

チップ：センド、リング：リターン、スリーブ：グラウンド

2トラック入力

DM-3200はRCAピンジャックの**2TR IN**端子を装備しています。2トラックレコーダーのアナログ出力（－10dBV）を接続します。

アサイナブルリターン

バランスのTRS標準ホンジャック（＋4dBu）の**ASSIGNABLE RETURNS**端子が4系統、用意されています。主に外部エフェクターの出力を接続します。（→48ページ「ルーティング」）

アナログ出力

DM-3200に入力された信号はデジタルのまま処理されるケースが多いため、アナログ出力端子はそれほど多くありません。それでもアナログレコーダーやアナログエフェクターとの接続や、コントロールルームやスタジオのモニター機器との接続のためのアナログ出力が用意されています。

ステレオ出力

ステレオバス信号を出力する**STEREO OUTPUTS**端子（＋4dBu、バランス、XLR）が用意されています。主にアナログの2トラックレコーダーに接続します。

メモ

ステレオバス専用のデジタル出力端子はありません。本機内部のルーティング機能を使って、ステレオバスをさまざまなデジタル出力端子から出力することができます。

アサイナブルセンド

バランスのTRS標準ホンジャック（－2dBu）の**ASSIGNABLE SENDS**端子が4系統、用意されています。主に外部エフェクターの入力に接続します。（→48ページ「ルーティング」）

コントロールルーム出力

コントロールルームモニター出力用として、バランスの標準ホンジャック（＋4dBu）の**CR OUTPUTS**端子が用意されています。出力レベルをトップパネル右上部の**CR**つまみで調節できます。

スタジオ出力

スタジオモニター出力用として、アンバランスのRCAピンジャック（－10dBV）の**STUDIO OUTPUTS**端子が用意されています。出力レベルはソフトウェア上で調節できます。

デジタルオーディオ接続

デジタルオーディオ入出力

TDIF入出力

25ピンDサブの**TDIF-1**コネクターが3つ搭載されています。それぞれ8チャンネルのTDIF-1フォーマットのデジタルオーディオ入出力を扱います。DTRSレコーダーやその他のTDIF-1対応機器の入出力と接続します。

注意

タスカムのTDIFケーブル、PW-88D（5メートル）またはPW-88DL（1メートル）を使って接続を行なってください。その他のケーブルを使うと、信号が劣化したり、最悪の場合は機器を破損する可能性があります。

ADAT入出力

ADAT INおよび**OUT**はオプティカル角形コネクターで、8チャンネルのADATフォーマット信号の入力と出力を扱います。一般のオプティカルデジタルケーブルを使って、ADAT対応機器と接続します。

カスケード

CASCADE端子はDM-3200のカスケード接続用の端子です。2台のDM-3200をカスケード接続することにより、機能が拡張します。なお最初のバージョンでは、カスケード機能は対応していません。

注意

カスケード接続には、必ずタスカムのカスケードケーブルをお使いください。他のケーブルを使用した場合、機器を破損する可能性があります。

ステレオデジタル入出力

本機はデジタルの入力と出力を2系統ずつ装備しています。

各入出力ごとにXLR端子とRCA端子を備えています。通常はXLR端子をAES/EBUデジタルオーディオ用、RCA端子をS/PDIF用に使用します。

同じ入力系統のXLR端子とRCA端子を同時に使うことはできません。どちらを使うかは画面で設定します。出力信号はXLR端子とRCA端子両方から出力されます。

オーディオ信号の品質を維持するために、オーディオデジタル機器用に設計されたケーブルをお使いください。

デジタル入出力の設定

接続を終えたら、デジタル入出力の設定を行ないます。

DIGITALキーを使って、DIGITAL＞FORMAT画面を開きます。

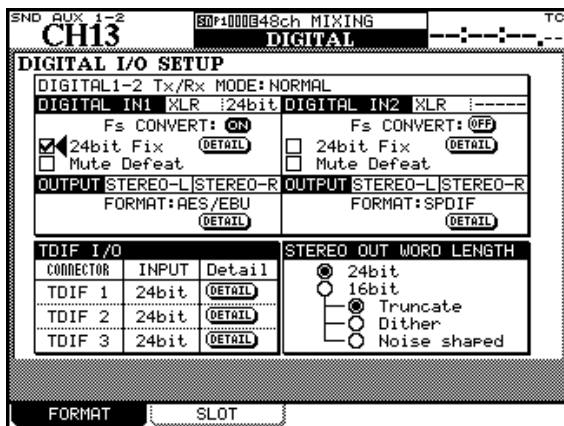



図3.3：DIGITAL＞FORMAT画面

この画面を使って、本機の２つのデジタルオーディオ入出力（DIGITAL IN/OUT 1とDIGITAL IN/OUT 2）および３つのTDIFコネクター（TDIF 1、TDIF 2、TDIF 3）の設定／確認を行ないます。

この画面にはいくつかのDETAILボタンがあります。このボタンを押すと、ワード長、サンプリング周波数、データフォーマットなどの詳細がポップアップ表示されます。

デジタル入力（1、2）の設定

画面上部の "DIGITAL1-2 Tx/Rx MODE" 表示部には、サンプリング周波数がダブルスピード（88.2kHzまたは96kHz）時に "HISPEED" が表示され、ノーマルサンプリングモード時は "NORMAL" が表示されます。

この表示の下のエリアで、DIGITAL IN/OUT 1とDIGITAL IN/OUT 2の設定を個別に行なうことができます。また、それぞれのデジタル入力（1、2）のワード長（16BITまたは24BIT）とデジタル入力端子（XLRまたはRCA）が表示されます（これらはルーティング画面で選択します）。

Fs CONVERT

本機にはサンプリング周波数コンバーターが内蔵され、44.1、48、88.2、96kHz（±6%）の入力サンプリング周波数をプロジェクトのサンプリング周波数に変換します。画面内のFs CONVERTボタンを使って、サンプリング周波数コンバーターのオン／オフを切り換えます。

メ モ

サンプリング周波数コンバーターをオンにしているデジタル入力信号は、シンククロックソースとして使うことができません。（→45ページ「クロック設定」）

24bit Fix

このチェックボックスをチェックすると、DIGITAL INに入力されるデジタルオーディオ信号のワード長が24ビットに固定されます。通常は該当するワード長より下位のビットは切り捨てられます。

Mute Defeat

本機は通常、DIGITAL IN端子から入力される信号をチェックし、入力信号が正常でない場合（入力されているデータがオーディオデータではない、あるいは入力されているデータがロックしていない、AES/EBU信号がAES/EBUフォーマットに準拠していないなど）に警告メッセージを表示し、デジタル入力をミュートします。

MUTE DEFEATのチェックボックスをオンにすると、このような場合に入力がミュートされません。

DETAIL

DETAILボタンにカーソルを合わせてENTERキーを押すと、DIGITAL IN端子に入力されているデジタル信号の情報（フォーマット、サンプリング周波数、ワード長など）がポップアップ表示されます。

デジタル出力（1、2）の設定

“OUTPUT” の右側には出力信号が表示されます（設定はI/O＞OUTPUT画面で行ないます）。（→51ページ「出力のルーティング」）

FORMAT

JOG/DATAダイアルを使って、AES/EBUまたはS/PDIFを選択します。

DETAIL

DETAILボタンにカーソルを合わせてENTERキーを押すと、DIGITAL OUT端子に供給されているデジタル信号の情報（フォーマット、サンプリング周波数、ワード長など）がポップアップ表示されます。

TDIF I/Oの設定

TDIF-1端子の設定を行ないます。

INPUT

各TDIF入力の入力ワード長を設定します。16bit、20bit、24bitの中から選択します。

DETAIL

DETAILボタンにカーソルを合わせてENTERキーを押すと、各TDIF I/Oで扱うデジタル信号の情報（伝送モード、サンプリング周波数、ワード長、エンファシス情報）がポップアップ表示されます。

STEREO OUTワード長の設定

STEREO OUT端子から出力されるデジタル信号の有効ビット長（24ビットまたは16ビット）を選択できます。なお、24ビットデータを16ビットに変換出力する場合のタイプを以下の中から選択できます。

Truncate：下位ビットを切り取ります。

Dither：ディザリングします（ホワイトノイズを付加）。

Noise Shaped：ホワイトノイズを付加し、16ビットに丸め込みます。

スロットカード

拡張スロットにオプションのカードを装着することによって、本機の機能を拡張することができます。

カードの設定はDIGITAL＞SLOT画面を使って行ないます。

この画面は左右に分かれ、左側はスロット1（上のスロット）に装着したカード、右側はスロット2（下のスロット）に装着したカードの設定を行ないます。左右それぞれの上部には装着しているカードの名前が表示されます。スロットにカードを装着していない場合、“No Card” が表示されます。

IF-AN/DM（アナログカード）

8チャンネルのバランスのアナログ入出力（25ピンDサブコネクター）とA/DおよびD/Aコンバーターを備えたカードです。画面には “AD/DA Card” と表示されます。スロット1、2のどちらにも装着できます。

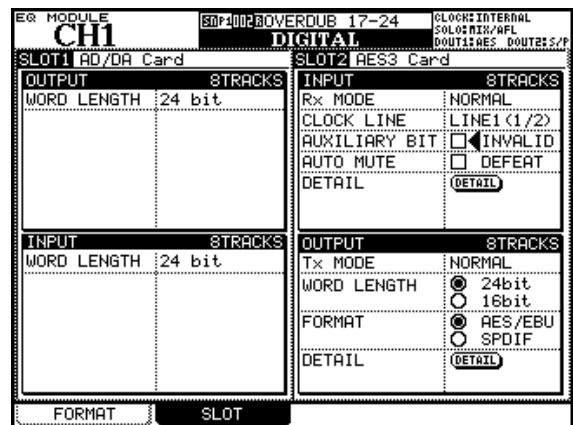



図3.4：IF-AN/DMとIF-AE/DMを装着時のSLOT画面

入力と出力のワード長が表示されます。

トラック数表示は常に “8TRACK” です。

設定パラメータはありません。

IF-AE/DM（AES/EBUカード）

8チャンネル（4ステレオ）のAES/EBUフォーマットの入出力を備えたカードです。画面には“AES3 Card”と表示されます。スロット1、2のどちらにも装着できます。

入力と出力を個別に設定できます。

入力

Rx MODE

サンプリング周波数に応じてNORMALまたはHI-SPEEDが表示されます。

CLOCK LINE

クロックを抽出する入力チャンネルを表示します（設定はI/O＞INPUT画面で行ないます）。

AUXILIARY BIT INVALID

ボックスをチェックすると、Auxiliary Bitを無視して強制的に0とします。

AUTO MUTE DEFEAT

ボックスをチェックすると、正しくない入力信号を検出したときでも入力がミュートされません。

DETAIL

DETAILボタンを選択してENTERキーを押すと送信中の信号の詳細情報がポップアップ表示されます。

出力

Tx MODE

サンプリング周波数に応じてNORMALまたはHI-SPEEDが表示されます。

WORD LENGTH

出力ワード長を全チャンネル一括設定します。

FORMAT

出力信号のデジタルフォーマットを全チャンネル一括設定します。

DETAIL

DETAILボタンを選択してENTERキーを押すと送信中の信号の詳細情報がポップアップ表示されます。

メモ

DM-3200では、ハイサンプリング時のAES/EBUカードはハイスピードモード固定です。デュアルラインの入出力はできません。

IF-TD/DM (TDIFカード)

TDIF-1フォーマットの入出力コネクターを備えたカードです。8チャンネルの信号を扱います。画面には“TDIF-1 Card”と表示されます。スロット1、2のどちらにも装着できます。

以下のような表示を行ないます。

設定できるのは入力のワード長のみで、他の項目は表示のみです。

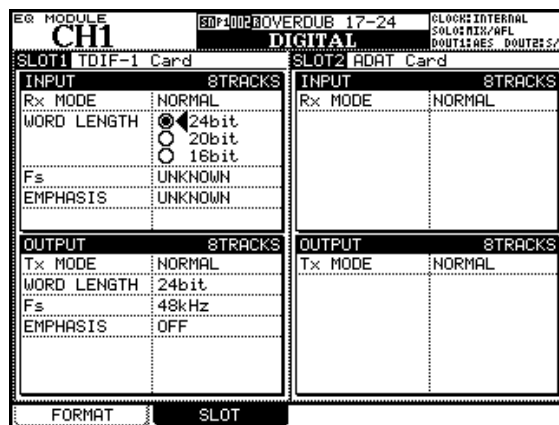



図3.5：IF-TD/DMとIF-AD/DMを装着時のSLOT画面

IF-AD/DM（ADATカード）

ADATフォーマットの入出力オプティカル端子を備えたカードです。8チャンネルの信号を扱います。画面には“ADAT Card”と表示されます。スロット1、2のどちらにも装着できます。

なお、このカードは88.2kHz/96kHzには未対応です。

その他の接続

MIDI（IN、OUT、THRU/MTC OUT）

DM-3200とMIDI機器を接続します。THRU/MTC OUT端子はTHRU出力またはMIDIタイムコード出力端子として機能します。

本機のMIDI機能により、リモート機器をオープンMMCループまたはクローズドMMCループでコントロールすることができます（V1.00では対応していません）。また、本機のフェーダーやリングエンコーダーを使って外部機器をコントロールすることもできます。（→99ページ「MIDI」）

メモ

USB端子を通じて、MIDIによるホストコンピュータのDAWコントロールなどを本機から行なうことができます。この場合、本機とコンピュータ間のMIDI端子の接続は必要ありません。

RS-422

RS-422（9ピンDサブ）コネクター経由で、P2プロトコルによって外部機器をコントロールすることができます。詳しくは「リモート操作」（101ページ）をご覧ください。

TIME CODE

他の機器と本機をタイムコード同期するとき、TIME CODE端子（RCAピンジャック）に基準になるSMPTEタイムコードを入力します。DM-3200はタイムコードを発生しません。

WORD SYNC（IN、OUT/THRU）

他の機器と本機をワードクロック同期するとき、ワードシンク信号を接続します。

注意

デジタルシステム内にワードシンクソースが複数存在すると、機器の破損などの重大な問題を引き起こす可能性があります。

DM-3200はワードシンクのマスターにもスレーブにもなることができます。（→45ページ「クロック設定」）

端子脇のスイッチでOUT/THRU端子の機能（OUTまたはTHRU）を切り換えることができます。また75Ωのターミネートのオン／オフを設定できます。

TO METER

別売のメーターブリッジ（MU-1000）を本機に接続するときに、メーターブリッジに付属のケーブルをこのコネクターに接続します。

FOOT SW

一般のモメンタリータイプのフットスイッチを接続します。画面を使って極性の設定が可能ですので、プッシュ・トゥ・メイク（押したときに短絡状態）でもプッシュ・トゥ・ブレイク（離したときに短絡状態）のどちらのタイプのスイッチでも使えます。

フットスイッチの設定については「外部スイッチ設定画面」（36ページ）をご覧ください。

USB

本機をホストコンピュータと接続して双方向コントロールを行なうときに、USB接続をします。コンピュータが本機をコントロールし（「TMCompanionセットアップガイド」参照）、一方で、本機をDAWコントローラーとして設定することにより、コンピュータ上で動作するDAWソフトウェアを本機がコントロールします。

USB接続を行なうときは、本機に付属のUSBケーブルをお使いください。また、USBケーブルの接続や解除は、DAWソフトウェアなど本機がコントロールしているソフトウェアを終了してから行なってください。

本機のUSBはMacintosh OS X 10.3以降またはWindows XP SP2以降にのみ対応します。それぞれドライバーのインストールは不要です。

これら以外のOSを搭載したコンピューターには絶対に接続しないでください。接続するとコンピューターに不具合が生じる場合があります。

電源入力

付属の電源コードを使って、100Vの電源に接続します。100V以外の電源には絶対に接続しないでください。

クロック設定

電源および外部機器との接続を終えたら、本機のサンプリング周波数モード（ノーマルかハイスピードか）およびクロックソースを選択します。マスタークロックソースによってプロジェクト全体のサンプリング周波数が決まります。

すでに述べたようにDM-3200はクロックマスターにもクロックスレーブにもなることができます。ただしシステムの中にクロックソースは一つだけしか存在できません。

PROJECTキーを使って、PROJECT＞CLOCK画面を開きます。

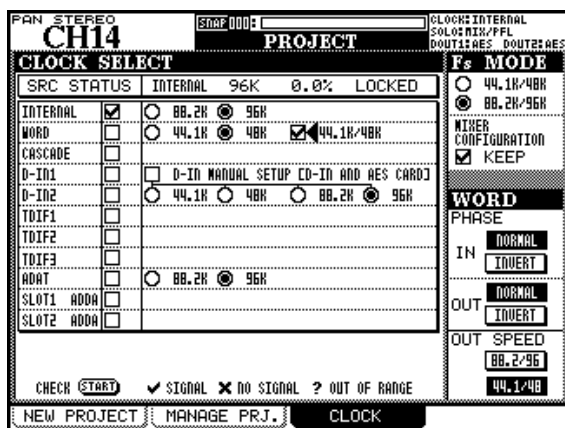



図3.6：PROJECT＞CLOCK画面

Fs MODE

まず最初に本機の動作サンプリング周波数をハイサンプリング（88.2k/96k）とノーマルサンプリング（44.1k/48k）のどちらにするかを選択します。この選択によって、CLOCK SELECT画面の表示が変わります。

いずれのモード時も、OPTION＞SETUP画面のUpper Bar DisplayでSYSTEMを選択していると、画面の上部に現在のクロックステータスが表示されます（上図参照）。

クロックをチェックする

カーソルを画面下のCHECK [START] ボタンに合わせてENTERキーを押すと下図のようなポップアップ画面が現れ、入力されているすべてのクロックソースの周波数をチェックすることができます。

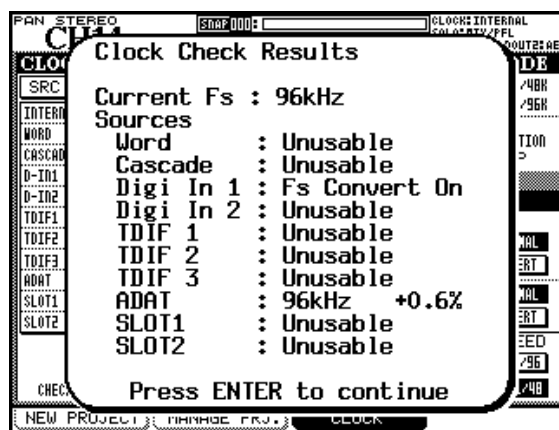



図3.7：クロックソースをチェックする

バリスピードクロック

本機は±6%の範囲内のバリスピードクロックに対応していますので、外部からのクロックのスピード偏差がこの範囲内であれば正常に受け付けます。

スピード偏差のあるクロック／オーディオデータを本機から他の機器に送った場合、受信した機器がデータを正常に受け付けるかどうかは、その機器に依存します。

MIXER CONFIGURATIONの設定

Fs MODEを切り換えると、確認のポップアップメッセージが表示され、ENTERキーを押すと本機が再起動します。

画面右のMIXER CONFIGURATION表示の下にあるKEEPボックスをチェックすると、再起動時に現在のミキサーの設定が維持されます。チェックしないと、ミキサーが初期設定に戻ります。

注 意

クロック設定を変更する場合、ノイズを発生する可能性がありますので、あらかじめモニターの音量を絞ってください。

クロックを変更する

画面左のクロックリストからクロックソースを選択します。なおクロックソースの中には、サンプリング周波数選択を行なう必要があるものがあります。

ステレオデジタル入力（D-IN1及びD-IN2）を選択した場合、"D-IN MANUAL SETUP" チェックボックスをチェックすると、Cbit情報で指定されたFsを無視することができますので、この場合はサンプリング周波数をマニュアルで選択します。別売のAESカードが挿入されている場合は、AESカードにもこの設定が反映されます。

以下に、ノーマルサンプリング周波数モード時とハイスピードサンプリング周波数モード時それぞれにおける各クロックソースの設定内容を表にまとめます。

	ノーマル	ハイスピード
内部	48k/44.1k	96k/88.2k
ワード	48k/44.1k	96k/88.2k/48k/44.1k
カスケード	選択なし	
デジタル入力（1、2）	マニュアル設定、48k/44.1k	マニュアル設定、96k/88.2k/48k/44.1k
TDIF（1、2、3）	選択なし	
ADAT	48k/44.1k	96k/88.2k（デュアルライン入力）
AESカード	1/2, 3/4, 5/6, 7/8	1/2, 3/4, 5/6, 7/8
TDIFカード	選択なし	
ADATカード	48k/44.1k	未対応
AD/DAカード	選択なし（このカードはクロックソースになることができません）	

希望のクロックソースのサンプリング周波数などの設定（もしあれば）を行なった後、チェックボックスにカーソルを合わせてENTERキーを押します。

選択したクロック信号が有効であることを本機が認識すると、クロックの変更確認のポップアップが表示されます。変更する場合、ENTERキーを押し、キャンセルする場合はカーソルキーを押します。設定された信号にチェックマークが付きます。

その後、クロックが認識できない場合には、チェックボックス内に "×" が付きます。また、クロック信号が許容範囲外だとチェックボックス内に "?" が付きます。選択クロック信号にエラーがある場合、ポップアップメッセージが表示されます。

クロック信号が有効で使用可能な場合、クロック変更時にポップアップメッセージが表示されます。

ワードのフェーズ設定

画面右側の "PHASE" セクションで、WORD SYNC IN端子から入力されるクロック信号およびWORD SYNC OUT/THRUから出力されるクロック信号のフェーズを反転することができます。（→44ページ「WORD SYNC (IN、OUT/THRU)」）

ワードアウトスピードの設定

画面右側の "OUT SPEED" セクションで、ハイスピードモードで、WORD SYNC OUTから送出されるクロックをハイスピードクロック（88.2/96）にするかノーマルスピードクロック（44.1/48）にするかを選択できます。

本章ではミキシングコンソール内の信号のルーティングについて説明します。

DM-3200には2種類のミキサーチャンネルモジュールを装備しています。チャンネル1～32はEQ、ダイナミクスを持つフルファンクションチャンネル、チャンネル33～48は従来のコンソールのリターンチャンネルのようなシンプルなチャンネルです。各モジュールの基本機能を下表にまとめてあります。

チャンネル1～32は、従来の本格的レコーディングミキサーのチャンネルと同じように、INPUTとRETURNの2系統の入力ソースを扱いますので、ケーブルの接続変更なしにチャンネルソースを切り換えることができます。多くのレコーディングミキサーと同様、RETURNセクションはINPUTセクションに比べて構成がシンプルです。

	モジュール					
	チャンネル 1～32（Input）	**チャンネル 1～32（Return）**	**チャンネル 33～48**	**AUXマスター（1～8）**	**BUSSマスター（1～16）**	**ステレオマスターモジュール**
ゲート	○	—	—	—	—	—
コンプレッサー／エキスパンダー	○	—	—	○	○	○
フェーズスイッチ	○	—	○	—	—	—
デジタルトリム	○	—	○	—	—	—
インサート（内部）	○	—	—	○	○	○
4バンドEQ	○	—	—	—	—	—
チャンネルディレイ	○	—	—	○	○	○
パン／サラウンドパン[a]	○	—	○	—	—	—
AUXセンド	○	○[b]	○	—	○[b]	○[b]
ミュート	○	—	○	○	○	—
ソロ	○	—	○	—	—	—
ダイレクト	○	—	—	—	—	—
BUSSアサイン	○	—	○	—	—	—
ステレオアサイン	○	—	○	○	○	—

図4.1：DM-3200のモジュール機能

a. サラウンド設定に依存
b. AUX1-2のみ

すべてのモジュールのレベルはフェーダーでコントロールします。また、ステレオバスを除くすべてのモジュールの隣り合う奇数-偶数チャンネルはリンクできます。

これらのモジュールの基本操作は同じです。したがって以下の説明は特に断りがないかぎり、すべてのモジュールについての説明と見なしてください。

- リアパネルのインサートポイント（→39ページ「チャンネルインサート」）のほかに、本機には内部のインサートポイントがあり、内蔵エフェクトとモジュールを内部接続することができます。なお、アサイナブルセンド/リターン、マイク／ライン、TDIF、ADAT、デジタルI/Oスロット（1、2）との接続も可能です。
- モジュールのBUSSアサインやステレオアサインは、専用キー（バスキー）を使って行なうことができます。
- リアパネルの入力端子のモジュールへのアサイン、内部バス信号の出力端子へのアサイン、ミキサーセクション間の内部パッチ接続、内部インサートの設定などは、すべてルーティング画面内で行ないます（以下「ルーティング」参照）。

ルーティング

ルーティング画面を使って、入力ソースのチャンネルへのアサインや出力設定などを行ないます。

ROUTING画面にはINPUT、OUTPUT、OUTPUT SLOTおよびINSERTの4つのサブ画面があります。

ROUTINGキーを押すたびにこれらのサブ画面が切り換わります。

メモ

チャンネルのバスアサインはディスプレイ左にあるバスキーを使うか、またはASSIGN画面上で行ないます。

入力のルーティング

ROUTING＞INPUT画面を使って、本機リアパネルの入力部から入力される信号ソースをルーティング先（チャンネルまたはダイナミクストリガー）にアサインします。

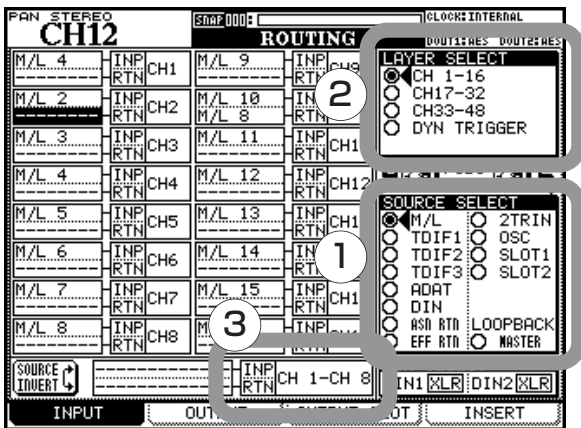



図4.2：入力のルーティング

1 POD4つまみを使って、入力ソースグループを選択します（図4.2内の“1”参照）。

入力ソースグループは画面右下のSOURCE SELECTリストに表示され（上図参照）、以下の中から選択できます。

- M/L

  マイク／ライン入力1～16（→39ページ「アナログ入力」）

- TDIF1、TDIF2、TDIF3

  各8チャンネルのTDIF入力（→40ページ「デジタルオーディオ入出力」）

- ADAT

  8チャンネルのADAT入力（→40ページ「デジタルオーディオ入出力」）

- DIN

  2系統のステレオデジタル入力（→40ページ「デジタルオーディオ入出力」）

- ASN RTN

  4系統のアナログアサイナブルリターン（→39ページ「アナログ入力」）

- EFF RTN

  内部のエフェクトリターン（→52ページ「インサートのパッチング」）

- 2TRIN

  2TR IN入力（→39ページ「アナログ入力」）

- OSC

  内蔵オシレーター

- SLOT1/SLOT2

  各スロットに装着したカード（→42ページ「スロットカード」）

- LOOPBACK

  （「ループバック」（50ページ）に詳細説明）

2 POD3つまみを使って、入力ソースのルーティング先レイヤーを選択します（図4.2内の“2”参照）。

ルーティング先グループは画面右上のLAYER SELECTリストに表示され（上図参照）、以下の中から選択できます。

- CH 1-16

  チャンネル1～16

- CH 17-32

  チャンネル17～32

- CH 33-48

  チャンネル33～48

- DYN TRIGGER

  8つのダイナミクスプロセッサートリガー（→68ページ「トリガーの設定」）

CH 1-16またはCH 17-32を選択した場合、ルーティング先として各チャンネルのINP（入力）とRTN（リターン）が選択できます。CH 33-48ではINPのみです。

メ モ

リターン信号は、AUX1-2にのみ送ることができます（MODULE画面、AUX1-2画面などを使って"RETURN"をAUX1-2のソースとして選択）。

3 カーソルキーを使ってソースフィールドを選択し、JOG/DATAダイアルを使って入力ソースを選択します（選択ソースグループ内のソースから）。

4 選択後、ENTERキーを押して選択を確定します。

ヒント

- リンクされたモジュールの場合でも、それぞれ独立してソースを選択できます。
- 同じソースを複数のルーティング先にアサインすることができます（例えばボーカルをいくつかの設定の異なる入力チャンネルにアサインすることができます）。もちろん、複数のソースを同じルーティング先にアサインすることはできません。

一括ルーティング

8チャンネル単位で、入力ソースを一括設定することができます。

8チャンネルの一括ルーティングを行なうには、画面下部の一括ルーティング（BATCH SETUP）設定部を使います。右側（図4.2内の"3"参照）のフィールドがルーティング先フィールド、左側のフィールドが入力ソース選択フィールドです。

1 カーソルをルーティング先フィールドに合わせ、JOG/DATAダイアルとENTERキーを使ってルーティング先を選択します（ダイナミックトリガーレイヤーでは選択がありません）。

POD3を使って、別のルーティング先を選択することもできます。

2 カーソルを入力ソース選択フィールドに合わせます。

3 POD4つまみを使って選択した入力ソースグループから、JOG/DATAダイアルを使って8つの入力ソースを選択します。

（入力ソースによっては全部で8つの入力しかない場合もあります。またハイスピードモードでは4入力のソースもあります。）

POD4つまみを使って、別の入力ソースグループを選択することもできます。

4 ENTERキーを押します。

選択した8つの入力ソースが、選択した8つのルーティング先に順番にアサインされます。

チャンネルソースのフリップ

インプット信号とリターン信号をフリップ（入れ替え）することができます。つまり、インプット信号がリターン入力になり、リターン信号がチャンネル入力になります。MODULE＞SETUP画面では個々のチャンネル毎にフリップすることができます。（→74ページ「セットアップ画面」）

しかし、ROUTING＞INPUT画面ではこれを8チャンネル単位で行なうことができます。当然、これはインプットとリターンの両方を持つチャンネル1～32に関してのみ有効です。

1 JOG/DATAダイアルを使って、ソースをフリップしたいチャンネルを一括設定部のルーティング先フィールド（右のフィールド）で選択し、ENTERキーを押します。

2 カーソルを画面左下のSOURCE INVERTボタンに合わせてENTERキーを押します。

確認のポップアップメッセージが表示されます。

3 再度ENTERキーを押します。

選択された8チャンネルのソースがフリップされます。

ENTERキーを押さずにカーソルキーを押すと、操作がキャンセルされます。

ループバック

上記「入力のルーティング」で触れた、選択肢の中のLOOPBACK（ループバック）について説明します。

この選択肢は内部ルーティングの自由度を広げるものですが、これを選択するときは十分な注意が必要です。

LOOPBACK（MASTER）を選択すると、本機のミキサー出力（BUSS 1～16、AUX 1～8、ステレオバス、ダイレクトアウト1～32）をチャンネル入力ソースにすることができます。入力ソースフィールドの値は、Bx/Dy（xは1～16、yは1～32）、BUSS 1～16、AUX 1～8、STEREO L、STEREO Rの中から選択できます。

Bx/Dxが設定されている場合、チャンネルをダイレクトアウトしているときはダイレクト信号が出力され、そうでない場合はBUSSが出力されます。

ダイレクトアウトはチャンネル1～32で出力可能です。SELキーでチャンネルを選択し、画面左のDirectキーを押すことにより出力されます。

注 意

LOOPBACKという名前が象徴するように、ループバック機能を使うことによって、フィードバックループが形成される可能性があります。そのためモニター機器を破損する恐れがあります。

この選択肢を使う前に、ループバックを起こさないかどうかを入念にチェックしてください。

デジタル入力選択

画面の右下のDIN SELECT部では、本機のステレオデジタル入力端子（XLRまたはRCA）のどちらを有効にするかを選択します。

出力のルーティング

ROUTING＞OUTPUT画面を使って、本機の各種内部信号を出力端子にルーティングすることができます。

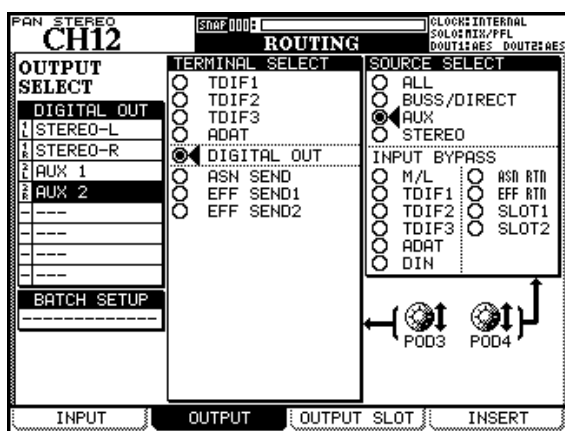



図4.3：出力のルーティング

上図がOUTPUT画面で、本機に標準装備されている出力へのルーティング設定を行ないます。これとは別にOUTPUT SLOT画面があり、スロットに装着した別売カードへの出力ルーティング設定を行ないます。

POD3を使って、画面中央のTERMINAL SELECT部で、出力ソースのルーティング先の出力端子を以下の中から選択します。

- TDIF1、TDIF2、TDIF3（TDIFコネクター）
- ADAT（オプティカルADAT出力）
- DIGITAL OUT（ステレオデジタル出力）
- ASN SEND（アサイナブルセンド）
- EFF SEND1、EFF SEND2（端子はありません。内部エフェクト入力に内部接続します。）

POD4を使って、画面右のSOURCE SELECT部で、出力ソースグループを以下の中から選択します。ここで選択した出力ソースグループが、画面左の出力設定部の選択肢になります。

- ALL（全出力ソース）
- BUSS/DIRECT（BUSS 1～16およびダイレクトアウト）
- AUX（AUXセンド1～8）
- STEREO（ステレオバス）

またSOURCE SELECT部内のINPUT BYPASS部の選択肢を選択すると、入力ソースが直接（ミキサーチャンネルをバイパスして）選択した出力にルーティングされます。

ヒント

これらのバイパス出力は伝送フォーマットの変換などを行なうときに役立ちます。例えば、ADATオプティカルにのみ出力可能な機器があって、それをTDIF入力のみを持つDAWに転送する必要がある場合、この機能が役に立ちます。

出力ソースの設定

画面左のOUTPUT SELECT部の1～8で、個々の出力端子別に出力ソースを選択します。画面右のSOURCE SELECT部で選択したソースグループが選択肢になります。ただし、選択ソースグループ以外に「選択なし」という選択（“---”）があります。

また、OUTPUT SELECT部のBATCH SETUPにカーソルを合わせると、1～8のソースを一括選択できます（この場合も一括で「選択なし」という選択があります）。

スロットカードへの出力

ROUTING＞OUTPUT SLOT画面では、別売のスロットカードを装着したときの出力ルーティングを設定します。

実際の画面構成は、装着するスロットカードによって異なります。

詳しくは、スロットカードの取扱説明書をご覧ください。

インサートのパッチング

メモ

ここで説明するインサートはソフトウェア的に接続するインサートポイントです。リアパネルのマイク／ライン入力用のアナログインサート端子とは関係がありません。

内部のインサートポイントは本機のさまざまなモジュール内に置くことができます。インサート入出力は本機内部のエフェクトプロセッサーや外部機器に接続することができます。

これらのインサートは16系統の入出力ペアをインサートとして指定し、本機の信号経路の希望のポイントで使用することができます。

図4.4：インサートのルーティング

1 POD4つまみを使って、画面右のS/R TARGET部でセンド／リターンのターゲットグループを選択します。

- ASN S/R：リアパネルの4系統の（アナログの）ASSIGNABLE SENDSとASSIGNABLE RETURNS
- EFF S/R：内部のエフェクターへのセンドとリターン
- M/L：マイク／ライン入力（リターンのみ）
- TDIF1、TDIF2、TDIF3：標準装備のTDIFポート
- ADAT：標準装備のADATポート
- DIN/OUT：2系統のステレオデジタル入出力
- SLOT1、SLOT2：スロットに装着された別売のカード（サラウンドモニターカードは出力のみを装備しているため、センドのみ）

2 画面左のMODULEコラムで、インサートを使用するモジュールを選択します。

3 MODULEコラムの右のSENDコラムで、出力先を選択します。

S/R TARGETで指定されたグループが選択肢です。

リターンポイントと同じグループである必要はありません。極端な例ですが、アナログセンドから外部エフェクターに送り、デジタル入力に戻すことも可能です。

4 画面中央のRETURNコラムで、入力元を選択します。

S/R TARGETで指定されたグループが選択肢です。

メモ

すでに入力ポイントとしてアサインされているリターンモジュールを使うことはできません。

5 手順2でモジュールにチャンネルを選択した場合、POINTコラムで、インサートポイントをPRE（プリフェーダー）にするかPOST（ポストフェーダー）にするかを選択します。

チャンネル以外のモジュールを選択した場合は、POINTコラムにスイッチが表示されません。

ON/OFFコラムを使って、インサート機能のオン／オフを選択できます。

オフにするとインサートループがバイパスされますので、オン／オフを切り換えることによりA/B比較ができます。

センド／リターンのリンク設定

画面右下のS/R LINK部のチェックボックスをチェックしておくと、センドとリターンを（例えばアサイナブルセンド1とアサイナブルリターン1のような）標準的なペアに設定する場合、センドもしくはリターンを選択したときにリターンもしくはセンドが自動的に設定されます。

なお、S/R TARGETでM/Lが選択されている場合は、リターンしか設定できませんので、センドは“-----”となります。

チャンネルのバスアサイン

チャンネルのバスアサインはトップパネルの専用キーを使って行ないます。また、画面を使って行なうこともできます。この場合、ROUTING画面ではなく、バスアサイン専用のASSIGN画面を使います。

トップパネルからのバスアサイン

LCDディスプレイ左側にあるOUTPUT ASSIGNセクションのキーを使います。

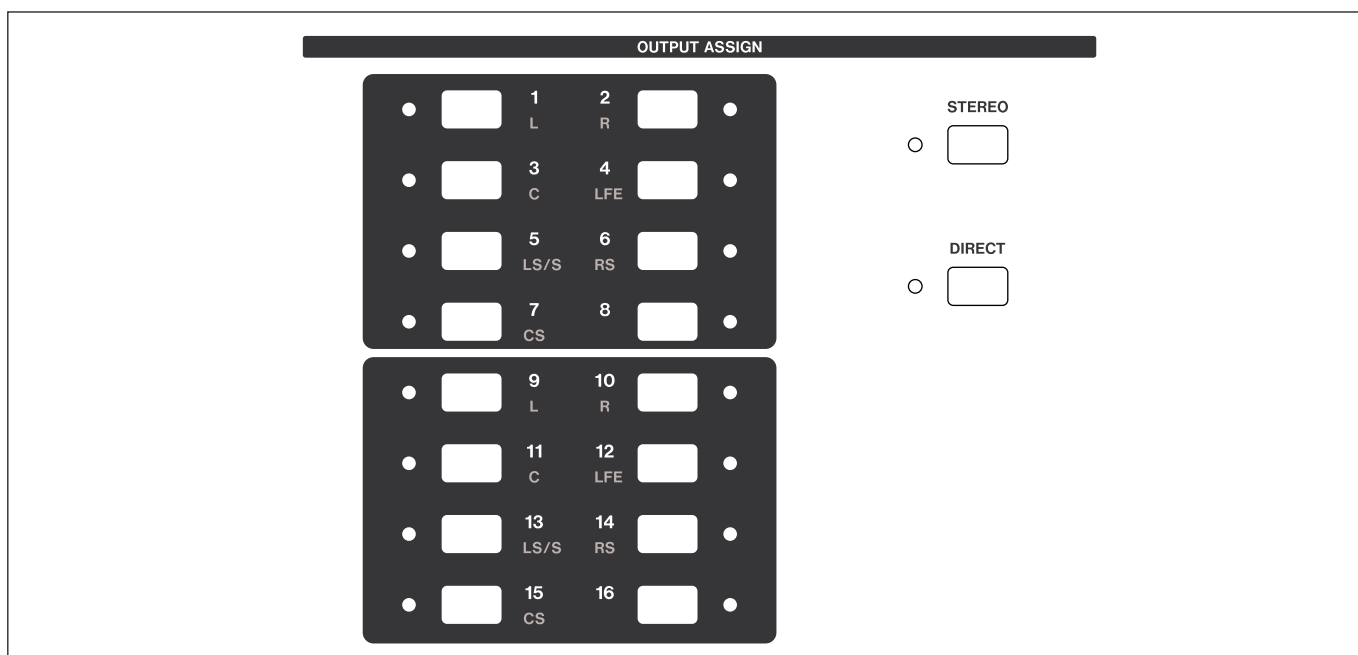



図4.5：OUTPUT ASSIGNセクション

OUTPUT ASSIGNセクションのBUSSアサインキー（1～16）を使って、選択中のチャンネルのBUSSアサインのオン／オフを行ないます。オンのとき、アサインキー脇のインジケーターが点灯します。

BUSSにアサインされたチャンネル信号は、ROUTING画面での設定に従ってTDIF、ADATなどの出力ポートに送られます。

またこのセクションにはSTEREOキーとDIRECTキーがあります。

STEREOキーを押してインジケーターをオンにすると、チャンネル信号がステレオバスにアサインされます。

DIRECTキーを押してインジケーターをオンにすると、チャンネル信号がダイレクトアウトに送られます。

アサイン画面を使ったバスアサイン

ASSIGN画面では、チャンネルのBUSS／ステレオバスへのアサインやダイレクトアウトの設定を行ないます。８チャンネル分のアサインが一目でわかります。

なお、BUSS、AUXバス、ステレオバスの出力を別のバスにアサインすることもできます。

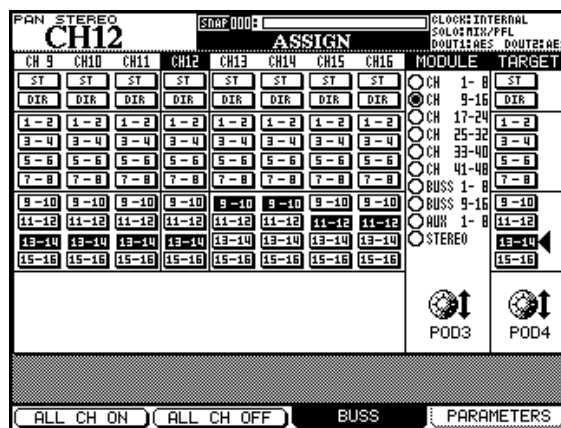



図4.6：ASSIGN＞BUSS画面

POD3つまみを使って、MODULE部から、表示／設定したいモジュールグループを選択します。

POD4を使って、TARGET部から、オン／オフを行なうターゲットを選択します。

画面の大部分を占めるバスアサイン表示部では、カーソルキーまたはJOG/DATAダイアルを使ってカーソルを移動し、ENTERキーを使ってカーソル位置の（反転表示中の）ボタンのアサインオン／オフを切り換えます。設定は、トップパネルのOUTPUT ASSIGNセクションのインジケーターに反映されます（逆に、OUTPUT ASSIGNセクションのキー操作もASSIGN＞BUSS画面に反映されます）。

BUSSパンモード

隣り合うBUSS（1-2、3-4のような）のパンモードをオンにすると、チャンネルからBUSSにルーティングされる信号がBUSSパンを経由し、またチャンネルのBUSSアサインがBUSSペア単位で行なわれます（➞71ページ「BUSSパンの設定」）。したがって、例えばあるチャンネルをBUSS 1-2にアサインした場合、BUSSパンを左一杯に設定するとBUSS 2にはチャンネル信号が流れません。

パンモードがオフの場合、単独のBUSSにチャンネル信号をアサインすることができます。単純に入力信号をMTRのモノラルトラックに送るような場合、パンモードをオフにしておくとよいでしょう。

トップパネル上で、SHIFTキーを押しながら（いずれか一方の）BUSSアサインキーを押すと、ペアBUSSのBUSSパンモードのオン／オフが切り換わります。

なお、OPTION＞PREFERENCES画面の“BUSS Link-BUSS PAN Mode are Linked”の設定をオンにすると、BUSSパンモードのオン／オフとBUSSマスターのリンクのオン／オフが連動します。（➞34ページ「プリファレンス画面」）

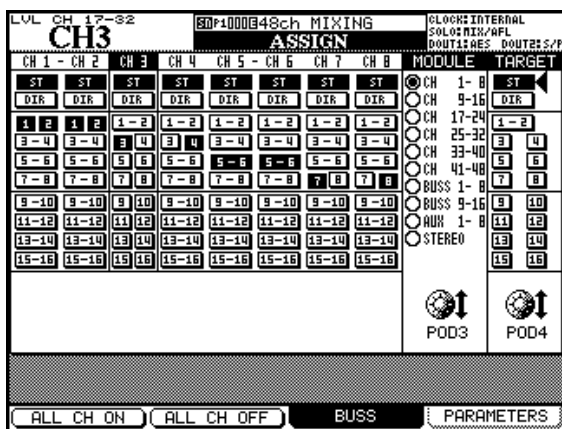



図4.7：BUSSパンモードとバスアサイン

上図では、チャンネルモジュール3の信号はBUSS 3にのみアサインされています。BUSS 3とBUSS 4はリンクされていませんので、「BUSS 3にアサインしてBUSS 4にはアサインしない」ということが可能です。

またチャンネルモジュールのリンク状態によってもBUSSアサインの様子が変わります。チャンネルモジュールがリンクしている場合は、リンクしているチャンネル間でアサイン設定が連動します。上図では、チャンネル1と2がリンクしているため（チャンネル表示部の間にリンクを示す線が表示されます）、この2つのチャンネルのアサイン設定は同じものになっています。

サラウンドのアサイン

サラウンドモード時でパンモードがオンの場合、チャンネルモジュールはそれぞれのサラウンドセットに対してアサインのオン／オフを設定します。

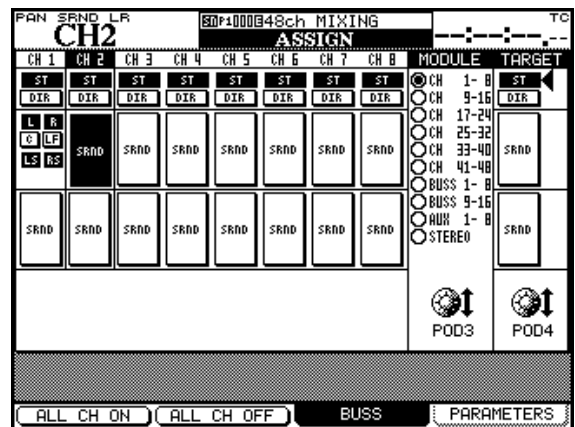



図4.8：サラウンドチャンネルのASSIGN＞BUSS画面

チャンネルモジュールをサラウンドバスにアサインするには、上記画面でカーソルとENTERキーを使う方法のほかに、パネルのOUTPUT ASSIGNセクションのBUSSアサインキーを使う方法があります。

パンスイッチがオンのとき、 BUSSアサインキー1～8のいずれかを押してサラウンドセット1へのアサインのオン／オフを切り換えることができます（サラウンドマトリクスで使用されるBUSSのインジケーターすべてが同時に点灯／消灯）。同様にBUSSアサインキー9～16のいずれかを押してサラウンドセット2へのアサインのオン／オフを切り換えることができます。

詳細については「サラウンド機能」（81ページ）をご覧ください。このセクションでは、パンスイッチオフ時のサラウンドマトリクス出力チャンネルへの個々のチャンネルアサインについてなど、サラウンドモード時の操作を詳しく述べてあります。

チャンネル以外のモジュールのアサイン

BUSS出力からアサイン可能なルーティング先はステレオバスとAUX1-2センドバス（スタジオモニター用）です。

AUXアサインからアサイン可能なルーティング先はステレオバスのみです。

ステレオバスからアサイン可能なルーティング先はAUX1-2センドバス（スタジオモニター用）のみです。

一括アサイン

POD1キーとPOD2キーはそれぞれ「一括アサイン設定」キーと「一括アサイン解除」キーの役割を果たします。

チャンネルアサイン時、POD4つまみでチャンネル信号のルーティング先のBUSS（またはステレオバス、ダイレクトアウト）を選択してからPOD1キー（ALL CH ON）／POD2キー（ALL CH OFF）を押して、選択ルーティング先へのアサインの一括設定／解除を行ないます。

BUSSのアサイン先はステレオバスとAUX1-2センドバス（スタジオモニター用）です。したがって、BUSSを選択中はPOD1キーとPOD2キーに対応する画面ボタン名がそれぞれALL BUSS ON、ALL BUSS OFFになります。

AUXセンドとステレオバスの場合、POD1キーとPOD2キーに対応する画面ボタン名がそれぞれALL ON、ALL OFFになります。

BUSSパンニング

隣り合うBUSS間のパン／バランスはMODULE＞AUX/BUSS画面で設定します。（→71ページ「AUX/BUSS画面」）

BUSSパンとステレオパンの連動に関する詳細は「BUSS PAN Follows ST PAN」（35ページ）をご覧ください。

モニター機能

DM-3200は充実したモニター機能／メーター機能を備えています。もちろん、コントロールルームと独立したスタジオモニターミックスを送ることもできます。

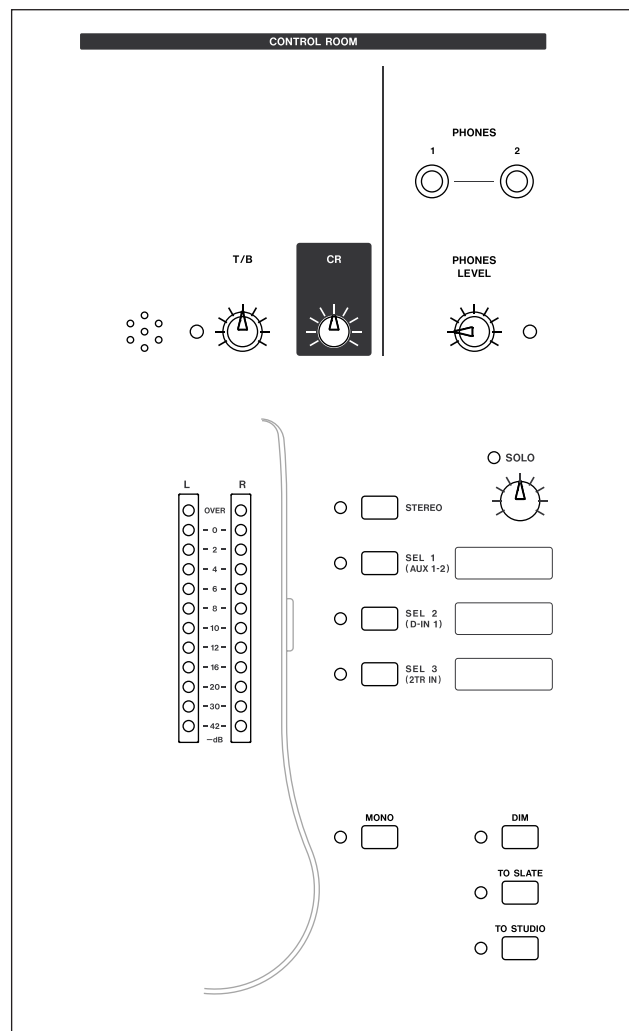



図4.9：モニターとメーターコントロール部

本章では、ステレオモード時のモニター機能について説明します。サラウンドモード時のモニター機能については「サラウンド機能」（81ページ）をご覧ください。

コントロールルームソースの選択

メーターの右脇の４つのキー／インジケーターを使って、コントロールルームおよびヘッドホンのモニターソースを選択します。

一番上のSTEREOキーを押すと、ステレオバスがモニターソースになります。

この下の３つのキーは、初期設定では上から順に、AUX1-2センド（通常はスタジオキュー送りとして使用）、デジタル入力１（デジタルステレオレコーダーなどを入力）、2TR IN入力（ステレオレコーダーなどを入力）が割り当てられています。

ただしこれらのキーは任意のソース信号を割り当て可能なアサイナブルキーです。MONITOR＞MONITOR画面を使って、これらのキーに割り当てるソース信号を設定することができます。

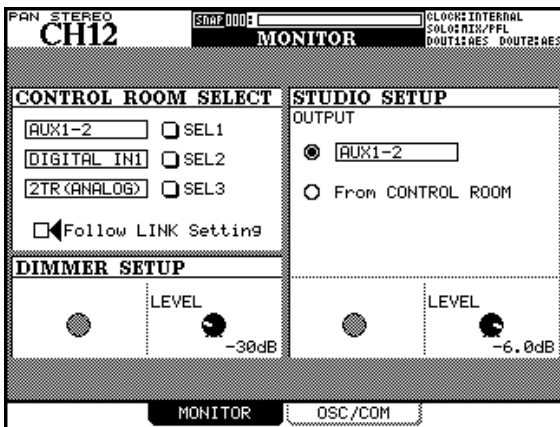



図4.10：MONITOR＞MONITOR画面

CONTROL ROOM SELECT部のSEL（1～3）フィールドにカーソルを合わせ、JOG/DATAダイアルを使って希望のソースを選択し、ENTERキーを押します。

SEL 1～SEL 3キーそれぞれに、以下のソースを割り当てることができます。

- AUXセンド（1～8）
- AUXセンドペア（1-2～7-8）
- BUSS（1～16）
- BUSSペア（1-2～15-16）
- デジタル入力1、2
- 2TR IN
- オシレーター

ヒント

アサイナブルキーの右側にはメモを書けるスペースが用意されていますので、割り当てた機能を書いておくとよいでしょう。

AUX1～8やBUSS1～16のペアではない対象がアサインされている場合に、Follow LINK settingボックスをチェックすると、アサインされている対象のモジュールのリンク状態に連動して、モニター出力のモノ／ステレオ設定が自動的に切り換わります。

例えば、チェックが入っていてBUSS1がアサインされている場合、BUSS1とBUSS2がリンクしていないときは、BUSS1の音がモノラルでモニター出力され、BUSS1とBUSS2がリンクしていると、BUSS1-2の音がステレオでモニター出力されます。

ペアの対象をアサインしてある場合は、Follow LINK settingボックスの設定は影響を与えません。

コントロールルームへ送られるアナログ出力のレベルは専用のCRボリュームつまみで調節されます。

DIMキーを押してDIMインジケーターを点灯させると、コントロールルーム出力レベルが下がります。DIMキーには「スマートキー」が採用されています。DIMキーがオフ（インジケーター消灯）のとき、押してすぐに離すとオン（インジケーター点灯）になったままになり、押し続けると離すまでがオンになります。DIMインジケーター点灯時の信号の減衰量は、MONITO＞MONITOR画面表示中にPOD2つまみを使って設定します。

メモ

サラウンドモードにおけるモニターは上記と異なります。別売のIF-SM/DMサラウンドモニターカードを使うと、充実したサラウンドモニターが可能です。

スタジオキューのソース

STUDIO SETUP部では、スタジオ出力のソースを設定します。任意のソースに固定するか、またはコントロールルームと同じソースを出力するかのいずれかを選択できます。

"From CONTROL ROOM"を選択すると、コントロールルームと同じソースが出力されます。上のラジオボタンを選択した場合、ボタンの右のボックスで以下の中からソースを選択します。

- ステレオバス
- AUXリンクペア（1-2～7-8）
- BUSSペア（1-2～15-16）
- デジタルステレオ入力（1、2）
- 2TR IN
- オシレーター

ヒント

ルーティング画面など、いくつかの画面では、AUXセンド1-2にのみ影響を与える設定があります。したがって、AUX 1-2をスタジオキューフィードとして使うことをお勧めします。

スタジオキュー出力のレベルは専用のLEVELボリュームつまみで調節されます。画面表示中にPOD4つまみを使って行なってください。

トークバック

本機のトップパネルのメーター上部にトークバックマイクが内蔵されています。マイクの脇のT/Bつまみを使って、トークバックマイクのレベルを調節することができます。

トークバックマイクの音をスタジオに送るには、TO STUDIOキーを押してインジケーターを点灯させます。TO STUDIOインジケーター点灯時は、自動的にDIMインジケーターが点灯してコントロールルーム出力が下がります。トークバックマイクの音をBUSSやAUXセンドに送るには、TO SLATEキーを押してインジケーターを点灯させます（送り先の選択については下記の「スレートの選択」をご覧ください）。TO SLATEインジケーター点灯時も自動的にDIMインジケーターが点灯してコントロールルーム出力が下がります。

メモ

TO STUDIOキーとTO SLATEキーには「スマートキー」が採用されています。オフ（インジケーター消灯）のとき、押してすぐに離すとオン（インジケーター点灯）になったままになり、押し続けると離すまでがオンになります。

MONOキー（このキーも「スマートキー」です）を押してインジケーターを点灯させると、コントロールルームモニターがモノラルになります。

トークバックソース

内蔵トークバックマイク以外に、マイク／ライン入力をトークバックソースにすることもできます。

MONITOR＞OSC/COM画面のCOMMUNICATION部のT/B SOURCE項目を使って、トークバックソースを選択します。

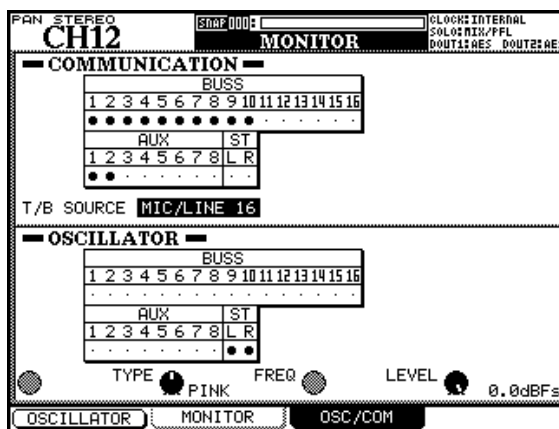



図4.11：MONITOR＞OSC/COM画面

初期設定のINT T/B MIC（内蔵マイク）の他にMIC/LINE 1～16から選択することができます。JOG/DATAダイアルで希望のソースを選択してENTERキーを押します。

スレートの選択

上記COMMUNICATION部で、TO SLATEインジケーターがオンのときのトークバックの送り先（BUSS、AUX、ステレオバス）を選択できます。JOG/DATAダイアルで各BUSS、各AUXまたはステレオバスを選択し、ENTERキーを押してオン／オフを切り換えます。複数の送り先を選択することができます。なお、この画面ではBUSSやAUXセンドのリンクは関係ありません。

オシレーター

本機はオシレーターを内蔵しています。SPLの設定などに役立てることができます。

オシレーターの設定はMONITOR＞OSC/COM画面のOSCILLATOR部で行ないます。

POD1キーを使って、オシレーターのオン／オフを行ないます。

POD2つまみを使って、オシレーターのタイプを以下の中から選択します。

SINE（正弦波）、WHITE（ホワイトノイズ）、PINK（ピンクノイズ）

POD3つまみを使って、POD2つまみでSINE選択時の周波数を以下の中から選択します。

100Hz、440Hz（標準A音）、1kHz、10kHz

POD4つまみを使って、オシレーター出力レベルを－36dBFS～0dBFSの範囲（0.5dBステップ）で選択します。－16dBFSが規定レベルですので、モニターシステムのSPL設定などを行なうときはこの設定にしてください。

オシレーターの送り先

OSCILLATOR部で、オシレーター出力の送り先（BUSS、AUX、ステレオバス）を選択できます。JOG/DATAダイアルで各BUSS、各AUXまたはステレオバスを選択し、ENTERキーを押してオン／オフを切り換えます。複数の送り先を選択することができます。

メーター

トップパネルのモニターメーターは、コントロールルーム出力ソースのレベル（CRつまみやDIMキーの手前のレベル）を表示します。

フルスケール出力に達するとOVERインジケーターが点灯するように設定されています。メーターの－16dB位置がアナログの規定レベル（＋4dBuまたは－10dBV）に対応します。

メーター特性の設定

METER/FADER＞METER画面で、すべてのメーター（パネル上および画面上）のメーター特性を設定します。

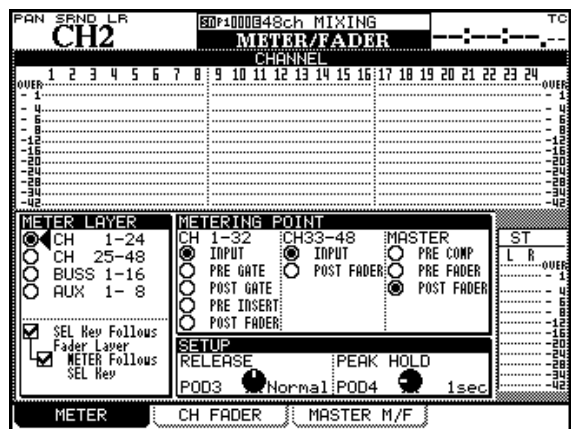



図4.12：METER/FADER＞METER画面

この画面で以下の設定ができます。

POD3つまみを使って、メーターリリースタイムを以下の中から選択します。

Slow、Normal、Fast

POD4つまみを使って、メーターホールドタイムを以下の中から選択します。

Off（ホールドせず）、1、2、4、8、∞（リセットするまでホールド）

また各MODULE画面のグローバルセクションにもメーターがありますが、この画面の中でメーターポイント（プリ／ポストフェーダー）の選択ができます。（→61ページ「モジュール画面のグローバルセクション」）

なお、上記のMETER/FADER＞METER画面の上部には、多数のモジュールのメーターが同時に表示されています。

メーターレイヤーの選択

METER/FADER＞METER画面の左のMETER LAYER部の丸ボタンを使って、メーター表示するモジュールレイヤーを以下の中から選択します。

CH 1-24、CH 25-48、BUSS 1〜16、AUX 1-8

いずれのレイヤーを選択した場合も、常に画面右下にはステレオバスメーターが表示されます。

モジュールレイヤー選択の下にはSEL Key Follows Fader LayerおよびMETER Follows SEL keyボックスがあり、パネル上のSELキーによるモジュール選択に画面のメーターレイヤーが追従するかどうかを選択できます。（→34ページ「プリファレンス画面」）

メーターポイントの選択

画面中央のMETERING POINT部では、メーター監視ポイントの選択を行ないます。モジュールの機能によって、選択肢が異なります。

CH 1-32（チャンネル1〜32）

INPUT（入力段）、PRE GATE（ゲート手前）、POST GATE（ゲート後）、PRE INSERT（EQ後）、POST FADER（ポストフェーダー）

CH 33-48（チャンネル33〜48）

INPUT（入力段）、POST FADER（ポストフェーダー）

MASTER（BUSS 1〜16、AUX 1〜8）

PRE COMP（コンプレッサー／エキスパンダー手前）、PRE FADER（プリフェーダー）、POST FADER（ポストフェーダー）

メモ

別売のメーターブリッジ搭載時は、ここでの設定がメーターブリッジのメーターにも反映されます。

ヒント

TASCAM Mixer Companionソフトウェアには、ソフトウェア上のメーターブリッジが装備されています。

ソロ機能

各モジュールにはSOLOキーがあります。ソロのタイプ（PFL、AFL、インプレースソロ）はOPTION＞SOLO画面で選択します。（→35ページ「ソロ画面」）

インプレースソロモード時、他のチャンネルをインプレースソロモニターしたときに、指定したチャンネルがミュートされないように設定することができます。（→35ページ「ソロ画面」）

チャンネルのソロ機能が動作しているとき、ソロチャンネルのSOLOインジケーターが点灯すると同時に、モニターセクションのSOLOインジケーターがソロモードに応じて以下のように点滅または点灯します。

PFL時：遅い点滅

AFL時：速い点滅

インプレースソロ時：点灯

ソロを解除するにはソロチャンネルの（点灯している）SOLOキーを押して消灯させます。

ヒント

SHIFTキーを押しながらいずれかの点灯中のSOLOキーを押すと、現在のフェーダーレイヤー上のソロがすべて解除されます。

CTRLキーを押しながらいずれかの点灯中のSOLOキーを押すと、全フェーダーレイヤー上のソロがすべて解除されます。

第5章　チャンネルモジュール

チャンネルモジュールはアナログコンソールにおけるチャンネルストリップに該当し、DM-3200の心臓部です。使用頻度が高いため、さまざまな方法で表示や設定を行なうことができます。

いろいろな設定方法

チャンネルパラメータの中には、何通りかの方法で設定できるものが多くあります。

● 方法1：MODULE画面を使う

MODULEキーを使ってMODULE画面を開きます。（→15ページ「画面のショートカット呼び出し」）

MODULE画面には以下の4種類のサブ画面があります。

DYNAMICS画面

モジュールのコンプレッサー／エキスパンダーの設定（チャンネル1～32、ステレオ、AUX、BUSS）およびゲートの設定（チャンネル1～32）を行ないます。

EQ画面

4バンドパラメトリックEQの設定（チャンネル1～32）を行ないます。

AUX/BUSS画面

AUXセンドおよびバスパンの設定を行ないます。

SETUP画面

チャンネルパラメータ全体の表示／設定を行ないます。

また、すべてのMUDULE画面に共通の表示エリアが画面の右側にあります。（→61ページ「モジュール画面のグローバルセクション」）

● 方法2：専用画面を使う

スクリーンモードキーやPODキーを使って専用画面を表示し、パラメータを変更します。（→14ページ「操作の基本」）

これらの画面は多くのモジュールの同じパラメータを一つの画面内で扱います。

● 方法3：リングエンコーダーを使う

現在のレイヤーの全モジュールの特定のパラメータ（主要なパラメータに限られます）、あるいは現在の選択チャンネルの主要なパラメータを、リングエンコーダーを使ってコントロールします。詳細は「リングエンコーダー」（18ページ）をご覧ください。

PREFERENCE画面を使って、リングエンコーダーのコントロールモードと画面表示とを連動させる設定もできます。（→34ページ「プリファレンス画面」）

メ モ

本章で説明する画面やパラメータの多くはステレオモードの場合です。サラウンドモード選択時の違いや追加機能などについての詳細は「サラウンド機能」（81ページ）をご覧ください。

パラメータ画面

ASSIGN＞PARAMETERS画面（ASSIGNキーを使って表示）を使うと、多くのチャンネルのさまざまな設定を、同じ画面で行なうことができます。

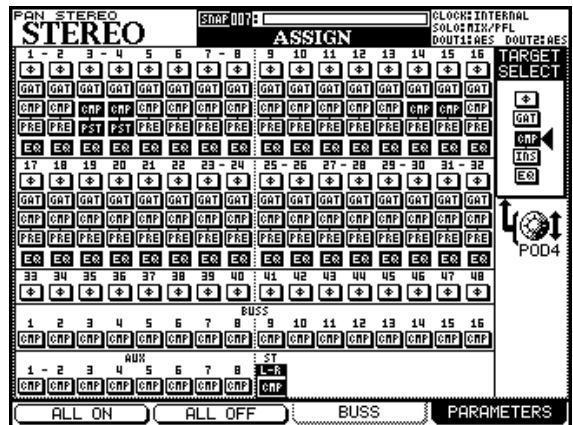



図5.1：ASSIGN＞PARAMETERS画面

この画面では、チャンネル1～48、BUSS 1～16、AUX1～8およびステレオバスが対象です。

1 POD4つまみを使って、画面右のTARGET SELECT部で、設定するパラメータを以下の中から選択します。

フェーズ、ゲート、コンプレッサー、コンプレッサー／エキスパンダーのインサートポイント、EQ

2 左右カーソル、JOG/DATAダイアルまたはSELキーを使って対象モジュールを選択します。

3 ENTERキーを押すと、設定が切り換わります。

各パラメータごとの設定切り換えの内容は以下をご覧ください（[　] 内は装備しているモジュール)。

- **φ**：フェーズのリバース／ノーマル（反転時リバース）[チャンネル1～48]
- **GAT**：ゲートのオン／オフ（反転時オン）[チャンネル1～32]
- **CMP**：コンプレッサー／エキスパンダーのオン／オフ（反転時オン）[チャンネル1～32、AUX、BUSS、ステレオ]
- **PRE/PST**：コンプレッサー／エキスパンダーのインサートポイント（プリEQ／ポストEQ）[チャンネル1～32]
- **EQ**：EQのオン／オフ（反転時オン）[チャンネル1～32]

また、**POD4**つまみを使って**TARGET SELECT**部のパラメータを選択後、**POD1**キー（**ALL ON**）あるいは**POD2**キー（**ALL OFF**）を押すと、選択パラメータの一括設定ができます。

モジュール画面のグローバルセクション

以下のグローバルセクションは全**MODULE**画面に共通です。ただし選択モジュールに装備されていない機能は表示されません。またマスター系のモジュールでは、**GATE**表示の代わりに**ASSIGN**表示になります。

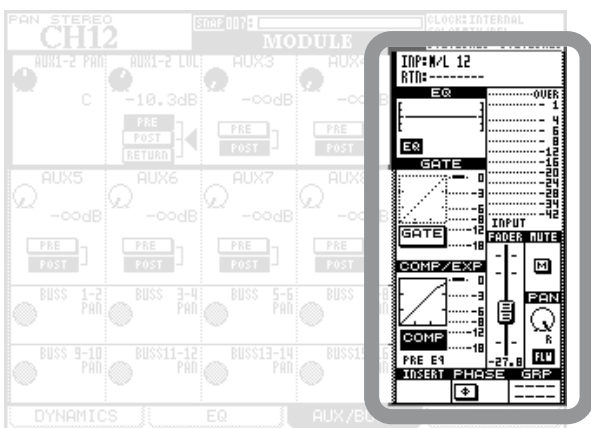



図5.2：モジュール画面のグローバルセクション

フェーダーレベルとパン／バランスの設定は、それらの項目にカーソルを合わせてから、**POD4**つまみを使って行ないます。その他の項目は、希望の項目にカーソルを合わせて**ENTER**キーを押すと、オン／オフが切り換わります。

チャンネルソースの表示

チャンネル1～32では、選択中の入力ソースとリターンソースを表示します。チャンネル33～48では、選択中の入力ソースを表示します。この画面からはソースを変更できません。

EQのグラフィック表示とボタン（EQ）
(チャンネル1～32のみ)

EQ設定がグラフィック表示されます（変更はできません)。**EQ**ボタンを使ってEQのオン／オフを行なうことができます。

ゲートのグラフィック表示とボタン（GATE）
(チャンネル1～32のみ)

ゲート設定がグラフィック表示されます（変更はできません)。**GATE**ボタンを使ってゲートのオン／オフを行なうことができます。ゲートがリンクしている場合、ボタン内の下部にトリガーモードを示す線が表示されます。両側の端が下に付いている場合は、**Both**を示し、左右どちらかが付いている場合は**L**チャンネルまたは**R**チャンネルを示します。

コンプレッサー／エキスパンダーのグラフィック表示とボタン（COMP）
(チャンネル33～48以外のモジュール)

コンプレッサー／エキスパンダー設定がグラフィック表示されます（変更はできません)。**COMP**ボタンを使ってコンプレッサー／エキスパンダーのオン／オフを行なうことができます。コンプレッサー／エキスパンダーがリンクしている場合、ボタン内の下部にトリガーモードを示す線が表示されます。両側の端が下に付いている場合は、**Both**を示し、左右どちらかが付いている場合は**L**チャンネルまたは**R**チャンネルを示します。

コンプレッサー／エキスパンダーのインサートポイント設定（PRE Eq/POST Eq）
(チャンネル1～32のみ)

コンプレッサー／エキスパンダーのインサートポイントを、プリEQまたはポストEQに設定します（BUSS、AUX、ステレオバスの場合はプリフェーダーに固定)。

バスアサインボタン（ASSIGN）

マスター系モジュールでは、以下のバスアサインボタンが表示され、モジュール信号のバスアサインのオン／オフを設定することができます。

BUSSモジュール：**ST**および**AUX1-2**ボタン

STEREOモジュール：**AUX1-2**ボタン

AUXモジュール：**ST**ボタン

メーター表示と監視ポイントボタン

モジュールのレベルを表示します。メーター表示下のボタンを使って、監視ポイントを切り換えることができます。

チャンネル 1～32	チャンネル 33～48	BUSS、AUX、ステレオ
INPUT	INPUT	—
PARE GATE	—	—
POST GATE	—	PRE COMP
PRE INSERT	—	PRE FADER
POST FADER	POST FADER	POST FADER

フェーダー

表示だけでなく、カーソルを合わせてPOD4つまみを使ってフェーダーを調整することができます。

メモ

多数のフェーダーをグローバルに表示することもできます。(→63ページ「フェーダーコントロール」)

ヒント

PODつまみやリングエンコーダーを使用するときにワンステップモードを使うと、フェーダーの微調整ができます。(→22ページ「リングエンコーダーの動作」)

MUTEボタン

ミュートのオン／オフの設定／表示を行ないます。

PAN (BALANCE)つまみ

表示だけでなく、カーソルを合わせてPOD4つまみを使ってパン（チャンネルリンク時はバランス）を設定することができます。

FLWボタン

このボタンをオンにすると、BUSSパンの設定がステレオバス送りのPAN/BAL設定に追従します。OPTION > PREFERENCES画面の“BUSS PAN Follows ST PAN”項目と同じ設定内容です。(→34ページ「プリファレンス画面」)

INSERTボタン (CH1～32、BUSS1～16、AUX1～8のみ)

インサートのオン／オフを行ないます。(→52ページ「インサートのパッチング」)

なおリンク時やステレオモジュールの場合、INSERTボタンが2つ表示されます。INSERTボタンの中の数字はインサート番号を示しています。また、ボタンの左右の上部カドの欠けによって、インサートポイントが表示されます。プリフェーダー時は左が欠け、ポストフェーダー時は右が欠けています。

フェーズボタン（φ）

入力のフェーズを反転することができます。なおリンク時やステレオモジュールの場合、2つのフェーズボタンを装備しています。

AUX1-2ボタン（BUSSおよびステレオモジュールのみ）

BUSSやステレオバスの信号をAUX 1-2バスに送ることができます（通常はスタジオのモニター用）。

STEREOボタン（BUSSおよびAUXモジュールのみ）

BUSSやAUXバスの信号をステレオバスに送ることができます。

グループアサイン表示（GRP）

選択モジュールがグループのメンバーであるときに表示されます。フェーダーグループはFGxx、ミュートグループはMGxxで表示されます。後半の2文字はそれぞれ、グループ番号およびマスター／スレーブを表示します。例えば“FG4S”の場合、このモジュールがフェーダーグループ4のスレーブであることを示します。

フェーダーコントロール

METER/FADER画面のCH FADERページとMASTER M/Fページではそれぞれ、全チャンネルあるいは各バスマスター（BUSS、AUX、STEREO）の現在のフェーダーの表示／設定を行ないます。さらにCH FADERページではチャンネルパンとチャンネルミュートの表示／設定が可能です。またMASTER M/Fページではメーターが表示されます。

チャンネルフェーダー画面

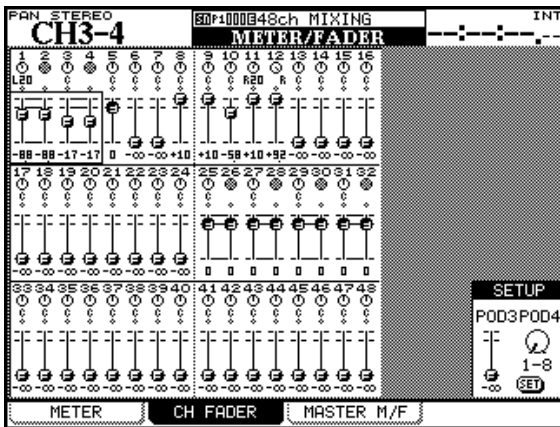



図5.3：METER/FADER＞CH FADER画面

上図のように、CH FADER画面には全チャンネルモジュール（1～48）のフェーダー、パンおよびミュートが表示されます。

カーソルキーを使ってパンまたはフェーダーのブロック（4チャンネル単位）を選択し、4つのPODつまみを使ってそれぞれのパラメータをコントロールします。なおパネル上のSELキーを押すと、そのチャンネルを含むブロックにカーソルが移動します。

また、ミュートおよびリンクの状態も表示されます（表示のみで、画面からの設定はできません)。

チャンネルをミュートすると、フェーダーの上の◇アイコンが■アイコンになります。チャンネルをリンクすると、フェーダー間の2本の線がつながります。

サラウンドモード時は、パンつまみの代わりに四角枠が表示され、その中にドットでサラウンド定位が表示されます。また、各PODつまみを使用してL-Rパンのみ設定することができます。

画面右下のSETUP部で、フェーダーレベルを一括設定することができます。

1 POD4つまみを使ってチャンネルブロックを選択します。チャンネルブロックとして、8チャンネルブロック（1-8、9-16、. . .）、または全チャンネル（ALL）を選択できます。

2 POD3つまみを使ってフェーダーレベルを調節します。

3 ENTERキーを押します。

確認のポップアップメッセージが表示されます。

4 再度ENTERキーを押します（キャンセルする場合はカーソルキーを押します)。

マスターフェーダー画面

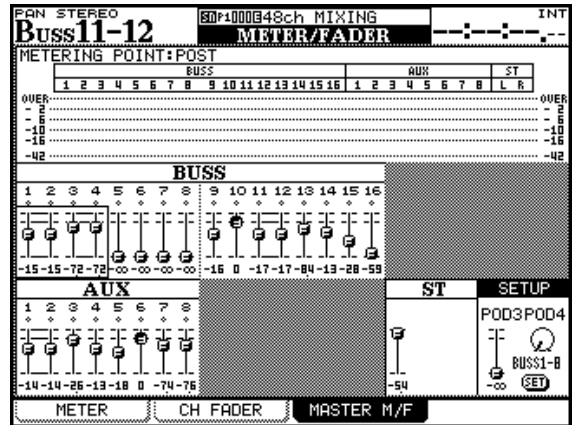



図5.4：METER/FADER＞MASTER M/F画面

上図のように、MASTER M/F画面には全マスターモジュール（BUSS 1～16、AUX 1～8、ステレオバス）のメーターおよびフェーダーとミュートが表示されます。

メーターの監視ポイントを選択するには、画面左上のMETERING POINTにカーソルを合わせてJOG/DATAダイアルでポイントを選択し、ENTERキーを押します。

BUSSとAUXのフェーダーは、カーソルキーを使って4モジュールグループ単位で選択し、4つのPODつまみを使ってそれぞれのフェーダーレベルをコントロールします。ST（ステレオ）フェーダーのレベルは、画面右下部を選択中に、POD1つまみを使ってコントロールします。なおパネル上のSELキーを使ってカーソルを移動することもできます。

画面右下のSETUP部で、フェーダーレベルを一括設定することができます。

1 カーソルキーまたはJOD/DATAダイアルを使って、カーソルをSETUPに合わせます。

2 POD4つまみを使って一括設定する範囲を以下の中から選択します。

BUSS 1-8、BUSS 9-16、AUX 1-8、ALL MAS（全BUSSおよびAUX）

3 POD3つまみを使ってフェーダーレベルを調節します。

4 ENTERキーを押します。

確認のポップアップメッセージが表示されます。

5 再度ENTERキーを押します（キャンセルする場合はカーソルキーを押します）。

ダイナミクスプロセッサー

本機に内蔵のダイナミクスプロセッサー（コンプレッサー／エキスパンダーとゲート）の使い方を説明します。

コンプレッサー／エキスパンダーはチャンネルモジュール33～48以外のすべてのモジュールに装備されています。

ゲートはチャンネル１～32に装備されています（リターン入力には装備されていません）。

MODULE＞DYNAMICS画面に、現在選択中のモジュール（SELインジケーター点灯中のモジュール）のダイナミクス設定が表示されます。

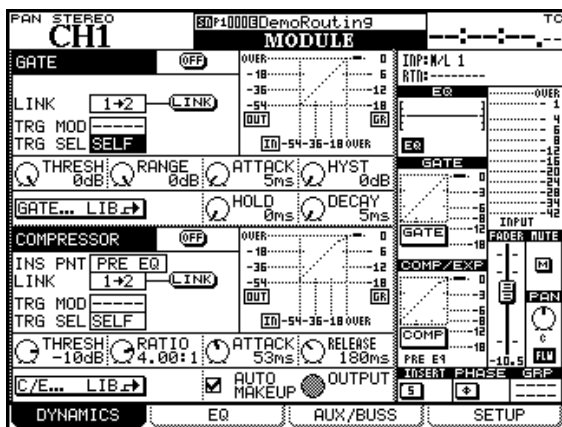



図5.5：リンクしていないチャンネルのDYNAMICS画面

選択モジュールがリンクされている場合、設定は両方のモジュールに対して有効になります。

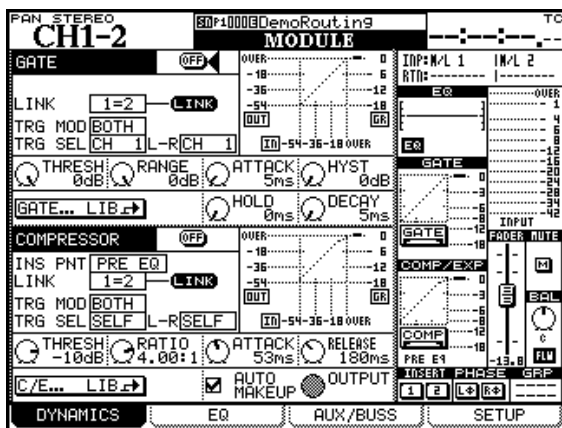



図5.6：リンクしているチャンネルのDYNAMICS画面

共通のパラメータ

DYNAMICS画面はゲート部とコンプレッサー／エキスパンダー部に別れています。それぞれに、以下の共通項目があります。カーソルを項目に合わせた後、選択肢を選ぶ項目の場合はJOG/DATAダイアルで選択を行ってからENTERキーを押し、スイッチの場合はENTERキーを押して設定を切り換えます。

LINK（リンク）

隣り合うチャンネル（1-2、3-4のようなペア）間のダイナミクスをリンクすることができます。２つのチャンネルがチャンネルリンクしている場合、ゲートもコンプレッサー／エキスパンダーも常にリンクします。チャンネルリンクしていないチャンネルの場合、LINKボタンにカーソルを合わせてENTERキーを押すことにより、隣りのチャンネルとのダイナミクスリンクのオン／オフを切り換えることができます。リンク時は、LINK表示ボックス（LINKボタンの左）に"１＝2"のように表示されます。

リンクする場合、リンク設定したチャンネルのダイナミクスパラメータが、もう一方のチャンネルにコピーされます。

TRG MOD（トリガーモード）

ダイナミクスをリンクしたとき、トリガーモードを設定します。JOG/DATAダイアルを使って以下の中からトリガーモードを選択し、ENTERキーを押して確定します。

BOTH（両チャンネルの入力がトリガー）

L-ch（奇数チャンネルの入力がトリガー）

R-ch（偶数チャンネルの入力がトリガー）

トリガーチャンネルの入力がスレッショルドレベルを超えると、両チャンネルのダイナミクスが動作します。

TRG SEL（トリガー選択）

トリガーへの入力ソースを選択することができます。

チャンネルモジュールの場合、チャンネル（CH １～32）、選択モジュール（SELF）またはROUTING＞INPUT画面で指定したTRG １～8の中から、トリガーソースを選択します。（→48ページ「入力のルーティング」）

ヒント

別のチャンネル入力信号をトリガーソースに設定するだけで、簡単にサイドチェーンコンプレッションをかけることができます。

LIBボタン（ライブラリージャンプボタン）

GATE部とCOMPRESSOR部それぞれにLIBボタンがあります（"GATE...LIB▶" および "C/E...LIB▶" ボタン）。カーソルを合わせてENTERキーを押すことにより、それぞれLIBRARY GATE画面、LIBRARY COMP/EXP画面が表示されます。

この画面では、現在の設定を保存したり、プリセットやすでに保存されている設定を呼び出すことができます。

ON/OFF（ダイナミクスのオン／オフ）

ON/OFFボタンを使ってダイナミクスのオン／オフを行ないます（グローバルセクションのGATEボタンやCOMP（またはEXP）ボタンと同じ機能です）。

なお、パネルのOUTPUT ASSIGNセクションのEQ/DYNキーを使ってオン／オフを設定することもできます。

SHIFTキーを押しながらEQ/DYNキーを押すと、選択モジュールのゲートのオン／オフが切り換わります。

CTRLキーを押しながらEQ/DYNキーを押すと、選択モジュールのコンプレッサー／エキスパンダーのオン／オフが切り換わります。

それぞれのインジケーターがオン／オフ状態を表示します。

ゲートのパラメータ（チャンネル1～32のみ）

THRESH（スレッショルド）

POD1つまみを使って、ゲート動作のスレッショルドを設定します。－80dB～0dBの範囲内で1dBステップで設定できます。

RANGE（レンジ）

POD2つまみを使って、ゲートのレンジを設定します。
－60dB～0dBの範囲内で1dBステップで設定できます。

ATTACK（ゲートアタックタイム）

POD3つまみを使って、ゲートのアタックタイムを設定します。0ms～125msの範囲内で1msステップで設定できます。

HYST（ヒステリシス）

POD4つまみを使って、ゲートのヒステリシスを設定します。0dB～24dBの範囲内で1dBステップで設定できます。

メモ

ヒステリシスは第2のスレッショルドと言えます。スレッショルド値はゲートを開く値ですが、ヒステリシスはゲートを閉じる値と言えます。通常、スレッショルドより数dB低い値にヒステリシスを設定し、信号がヒステリシスレベル以下まで下がるまではゲートを閉じません。これにより、ゲートの開閉が切り換わるときのノイズを低減することができます。

HOLD（ホールドタイム）

POD3つまみを使って、ゲートのホールドタイムを設定します。0ms～990msの範囲内で設定できます。

DECAY（ディケイタイム）

POD4つまみを使って、ゲートのディケイタイムを設定します。50ms～5.0sの範囲内で設定できます。

ディケイタイム	ステップ
5ms～200ms	5ms
200ms～300ms	10ms
300ms～500ms	20ms
500ms～1.00s	50ms
1.00s～3.00s	0.1s
3.00s～5.00s	0.2s

コンプレッサー／エキスパンダーのパラメータ

INS PNT（インサートポイント）

チャンネル1〜32のコンプレッサー／エキスパンダーのインサートポイントをプリEQ（**PRE EQ**）にするかポストEQ（**POST EQ**)にするかを選択します。BUSS、AUX、ステレオバスでは、プリフェーダーに固定されています。

カーソルを合わせて、**JOG/DATA**ダイアルで選択を行ない、**ENTER**キーを押します。

THRESH（スレッショルド）

POD1つまみを使って、コンプレッサー／エキスパンダー動作のスレッショルドを設定します。**−48dB**〜**0dB**の範囲内で1dBステップで設定できます。

RATIO（レシオ）

POD2つまみを使って、コンプレッサー／エキスパンダーのレシオを設定します。

コンプレッサーのレシオは以下の中から設定できます。

1.00:1、1.05:1、1.11:1、1.18:1、1.25:1、1.33:1、1.43:1、1.54:1、1.67:1、1.82:1、2.00:1、2.22:1、2.50:1、2.86:1、3.33:1、4.00:1、5.00:1、6.67:1、10.0:1、20.0:1、∞:1

エキスパンダーのレシオは以下の中から設定できます。

1:1.00、1:2.00、1:4.00、1:8.00、1:16.0、1:32.0、1:64.0

ATTACK（アタックタイム）

POD3つまみを使って、コンプレッサー／エキスパンダーのアタックタイムを設定します。**0ms**〜**125ms**の範囲内で1msステップで設定できます。

RELEASE（リリースタイム）

POD4つまみを使って、コンプレッサー／エキスパンダーのリリースタイムを設定します。**5ms**〜**5.0s**の範囲内で以下の中から設定できます。

リリースタイム	ステップ
200ms〜300ms	10ms
300ms〜500ms	20ms
500ms〜1.00s	50ms
1.00s〜3.00s	0.1s
3.00s〜5.00s	0.2s

AUTO MAKEUP（オートメイクアップ）

ENTERキーを使ってボックスをチェックすると、コンプレッサーによってゲインが低下する場合に自動的にレベルを設定します。

エキスパンダー使用時は表示されません。

OUTPUT（出力ゲイン）

POD 4つまみを使って、出力ゲインを設定します。オートメイクアップ機能がオフのときにのみ有効です（オートメイクアップ機能がオンのときはグレイ表示になります）。**−20dB**〜**＋20dB**の範囲内で1dBステップで設定できます。エキスパンダー使用時は表示されません。

ダイナミクスプロセッサーのプリセットデータ

ダイナミクスのライブラリー画面を使って、以下のプリセットデータを呼び出すことができます。コンプレッサーとエキスパンダーの切り換えは、各々のタイプのライブラリーを呼び出すことによって行ないます。ライブラリー画面の操作／管理に関する詳細は「ライブラリー管理」（29ページ）をご覧ください。

呼び出したプリセットデータは「そのまま」利用することも、好みの設定を作るベースとして利用することもできます。

これらのプリセットデータはリードオンリー（読み出し専用）で、画面右下のリスト内のデータ番号の後ろに反転表示の"R"が付加されています。したがってプリセットデータ自体は上書きできませんが、呼び出しして変更を加えた後、別のライブラリーデータとして保存することができます。自由にプリセットデータを利用して効率よく希望の設定データを作り、任意の名前を付けてCFカードのバンクに保存してください。（→30ページ「ライブラリーデータを保存する」）

コンプレッサー／エキスパンダーのプリセットデータ

以下の表5.7はコンプレッサー／エキスパンダーのライブラリープリセットデータの一覧です。

表5.7：コンプレッサー／エキスパンダーの
ライブラリープリセットデータ

データ番号	名前	内容
000	Sample Snare	スネアドラム用
001	Slap Bass	スラップベース用
002	Electric Bass	エレキベース用
003	Wood Bass	ウッドベース用
004	Synth.Bass 1	シンセベース用
005	Synth.Bass 2	シンセベース用
006	Acoustic Guitar	アコースティックギター用
007	Electric Guitar 1	エレキギター用
008	Electric Guitar 2	エレキギター用
009	Electric Guitar 3	エレキギター用
010	Brass	ブラス（ホーン）セクション用
011	Vocal 1	ボーカル用
012	Vocal 2	ボーカル用
013	Total Comp 1	全体的なコンプレッサー
014	Total Comp 2	全体的なコンプレッサー
015	Total Comp 3	全体的なコンプレッサー
016	Post Pro.1	ポストプロダクション用
017	Post Pro.2	ポストプロダクション用
018	Narration	ナレーション録音用
019	Expander1	エキスパンダー
020	Expander2	エキスパンダー
021	Slow Attack	スローアタックのエキスパンダー
022	E Guitar Clean1	エレキギター用エキスパンダー

ゲートのプリセットデータ

以下の表5.8はゲートのライブラリープリセットデータの一覧です。

表5.8：ゲートのライブラリープリセットデータ

データ番号	名前	内容
000	Noise Gate 1	ノイズゲート設定
001	Noise Gate 2	ノイズゲート設定
002	Kick Gate1	バスドラム用
003	Kick Gate2	バスドラム用
004	Snare Gate1	スネアドラム用
005	Snare Gate2	スネアドラム用
006	Toms Gate	タムタム用
007	Slow Gate	レスポンスの遅いゲート
008	Bass Gate1	ベース用
009	Bass Gate2	ベース用
010	E Guitar Clean1	クリーンサウンドのエレキギター用
011	E Gt Distortion	ディストーションサウンドのエレキギター用
012	E Gt Heavy Dist	ヘビーなディストーションサウンドのエレキギター用

トリガーの設定

すでに述べたように、本機は任意の入力ソースをダイナミクスのトリガーとして設定することができます。ROUTING＞INPUT画面を使って、最大８つまでのトリガーソースを設定できます。

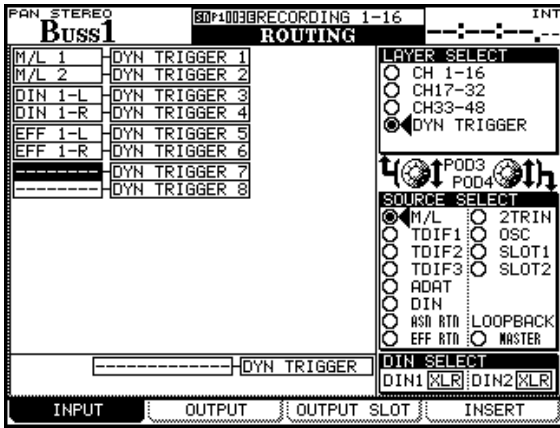



図5.9：ダイナミクスのトリガーをアサインする

1 ROUTINGキーを使って、ROUTING＞INPUT画面を開きます。

2 POD3つまみを使って、LAYER SELECT部からDYN TRIGGERを選択します。

上図（図5.9）のような画面が表示されます。

3 POD4つまみを使って、SOURCE GROUP部から、トリガーにしたいソースが含まれるグループを以下の中から選択します。

マイク／ライン、TDIF（1～3）、ADAT、デジタル入力、アサイナブルリターン、内蔵エフェクトのリターン、2TR IN、スロット（1、2）、ループバック

（オシレーターは実用的でありません。）

4 カーソルをDYN TRIGGER 1フィールドに合わせ、JOG/DATAダイアルを使って、手順3で選択したソースグループから希望のソースを選択します。

5 ENTERキーを押して選択を確定します。

必要に応じて、同様の手順で他のDYN TRIGGERを設定していきます。

いつでもPOD4つまみを使ってソースグループを選択できます。

設定したトリガーはゲートやコンプレッサー／エキスパンダー用として使用できます。同じトリガーを複数のプロセッサーで使うこともできます。

ヒント

画面下部の"DYN TRIGGER"左のフィールドを使って、ダイナミクストリガーの一括設定を行なうことができます。（→49ページ「一括ルーティング」）

例えば、POD4でソースグループとしてM/L（マイク／ライン）を選択し、"DYN TRIGGER"左のフィールドにカーソルを合わせてからJOG/DATAダイアルを使って"M/L 1-8"を選択してENTERキーを押すと、DYN TRIGGER 1～8フィールドに上から順にM/L 1～M/L 8が設定されます。

設定後、必要に応じて変更することもできます。

EQ

本機のチャンネル1～32には4バンドのEQが搭載され、きめ細かい周波数特性の設定を行なうことができます。またEQライブラリーを使って、プリセットデータを呼び出したり、標準的な設定の保存／呼び出しができます。

モジュールのEQ設定を見るには、MODULEキーを使ってMODULE＞EQ画面を開きます。

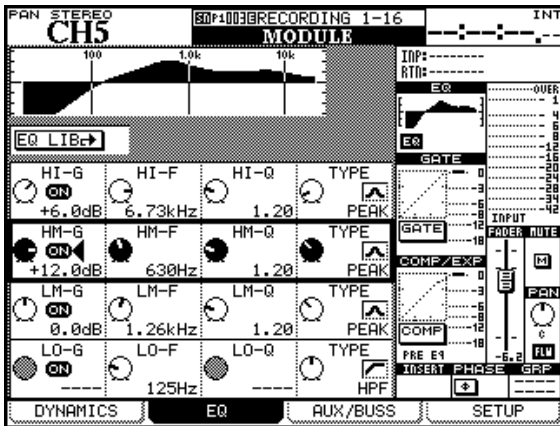



図5.10：MODULE＞EQ画面

ヒント

ここではPODつまみを使った設定方法を説明しますが、ENCODER MODEキーで"EQ"を選択すると、リングエンコーダーを使ってEQ設定を行なうこともできます。詳細については「リングエンコーダー」（18ページ）をご覧ください。またOPTION＞PREFERENCE画面でリングエンコーダーモードが表示画面に追従するような設定（"Encoder Mode Follows Current Screen"）にしておくと、MODULE＞EQ画面表示中は自動的にリングエンコーダーがEQコントロールになります。（→34ページ「プリファレンス画面」）

カーソルキーまたはJOG/DATAダイアルを使って操作対象バンド（太枠ボックス部）を移動します。PODつまみを使って、操作対象パラメータ（ゲイン、周波数、Q、タイプなど）を設定します。

EQのオン／オフを切り換えるには、パネルのOUTPUT ASSIGNセクションのEQ/DYNキーを押すか、またはMODULE画面のグローバルセクションのEQボタン（図5.10中の丸表示部のボタン）を押します。（→61ページ「モジュール画面のグローバルセクション」）

選択チャンネルのEQがオンのときは、パネル上のEQ/DYNキー脇のEQインジケーターが点灯します。

また、EQバンドごとにオン／オフを設定することができます。

オン／オフ設定したいEQバンドに太枠ボックスを移動し、ENTERキーを押します。

EQ設定は画面上部にグラフィック表示されます（グローバルセクションにも小さくグラフィック表示されます）。

全バンドが同じ周波数範囲（31Hz～19kHz、112段階）をカバーしています。

全バンドとも、ゲインレンジは±18dBです。

ピークまたはノッチタイプのバンドでは8.65～0.28の範囲（24段階）でQを設定できます。Qの値が大きいほど急峻になります。

各バンドのEQタイプはPOD4つまみを使って選択します。

タイプにはピークタイプ（PEAK）、ハイシェルビング（H.SHELF）、ローシェルビング（L.SHELF）、ハイパスフィルター（HPF）、ローパスフィルター（LPF）、ノッチフィルター（NOTCH）がありますが、バンド毎に選択可能タイプが以下のように決まっています。

HIGH：H.SHELV, PEAK, LPF

HI-MID：PEAK, NOTCH

LO-MID：PEAK, NOTCH

LOW：L.SHELV, PEAK, HPF

使用されないパラメータは画面上でグレイ表示になります。またリングエンコーダーをEQモードで使用している場合、使用されないパラメータに対応するリングエンコーダーは消灯します。

リングエンコーダーを使う

リングエンコーダーの右側にあるENCODER MODEセクションの4つ目のキーを押すと、リングエンコーダーがEQ設定用つまみになります。（→18ページ「リングエンコーダー」）

このときの各リングエンコーダーの機能はリングエンコーダーの手前に表示されています。

EQライブラリー

よく使うEQ設定をライブラリーに保存して、あとから呼び出すことができます。詳しくは「ライブラリー管理」（29ページ）をご覧ください。

MODULE＞EQ画面から簡単にライブラリーデータの呼び出しができます。ライブラリー画面の操作／管理に関する詳細は「ライブラリー管理」（29ページ）をご覧ください。

1 画面内でカーソルを "EQ LIB▶" に移動して、ENTERキーを押します。

EQ設定を保存しているライブラリー画面が表示されます。

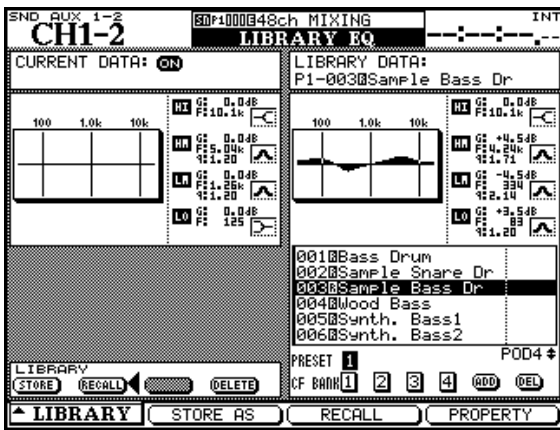



図5.11：EQライブラリー

2 POD4つまみまたはJOG/DATAダイアルを使って、選択中のプリセットまたはCFカードバンク内のライブラリーデータリストから希望のデータを選択します。

画面右上部に、選択中（反転表示中）のデータが数値およびグラフィックで表示されます。

3 POD3キーを押すか、またはRECALLボタンにカーソルを合わせてENTERを押します。

選択したEQ設定データが呼び出されます。

メモ

プリセットライブラリーデータには名前が付けられています。これはプリセットされている設定を使うと効果的と思われる使用例を示しています。もちろん、どんなサウンドソースにも使うことができます。

呼び出したプリセットデータは「そのまま」利用することも、好みの設定を作るベースとして利用することもできます。

これらのプリセットデータはリードオンリー（読み出し専用）で、画面右下のリスト内のデータ番号の後ろに反転表示の "R" が付加されています。したがってプリセットデータ自体は上書きできませんが、呼び出しして変更を加えた後、別のライブラリーデータとして保存することができます。自由にプリセットデータを利用して効率よく希望の設定データを作り、任意の名前を付けて保存してください。（→30ページ「ライブラリーデータを保存する」）

以下の表5.12はEQライブラリーのプリセットデータの一覧です。

表5.12：EQライブラリーのプリセットデータ

データ番号	名前	内容
00	Snare Drum	スネアドラム用
01	Bass Drum	バスドラム用
02	Sample Snare Dr.	サンプリングスネアドラム用
03	Sample Bass Dr.	サンプリングバスドラム用
04	Wood Bass	ウッドベース用
05	Synth. Bass1	シンセベース用
06	Synth. Bass 2	
07	Acoustic Guitar	アコースティックギター用
08	Electric Guitar 1	エレキギター用
09	Electric Guitar 2	
10	Electric Guitar 3	
11	Violins & Violas	バイオリン／ビオラ用
12	Cello & C.Bass	チェロ／コントラバス用
13	Brass	ブラス用
14	Piano	アコースティック・ピアノ用
15	Pad fits to VOX	ボーカルに効果的な「パッド」サウンド
16	Vocal 1	ボーカル用
17	Vocal 2	
18	Hum Cancel	AC電源のハムノイズ除去
19	Radio Voice	ラジオのような声

AUX/BUSS画面

MODULE＞AUX/BUSS画面では、AUXセンドの設定／表示、および奇数／偶数のBUSS間のパン設定／表示を行ないます。

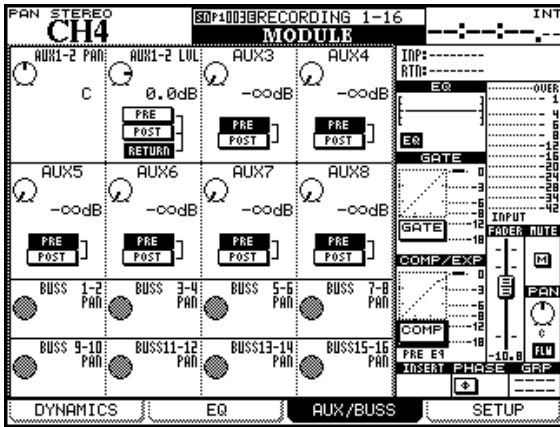



図5.13：MODULE＞AUX/BUSS画面

カーソルキー（またはJOG/DATAダイアル）を使って、操作対象（太枠ボックス）を移動します。

AUXセンドの設定

リンクしていないAUXセンドは、４つのPODつまみが個々のAUXセンドレベルをコントロールします。

リンクしている２つのAUXセンドは、右の（偶数番号の）PODつまみがセンドレベル、左の（奇数番号の）PODつまみがパン（リンクチャンネルの場合はバランス）をコントロールします。

PREとPOSTの選択は、希望のPRE/POST選択フィールドにカーソルを合わせ、ENTERキーを使って切り換えます。

メモ

チャンネル1-32のAUX1-2にのみ、PREとPOST以外にRETURNという選択肢があります。これはチャンネル１～32のリターン信号をソースにするモードです（→48ページ「入力のルーティング」）。一般的には、レコーダーの出力信号をチャンネル１～32のリターン入力にルーティングし、AUX1-2を経由してスタジオキューなどに送る場合に選択します。

BUSSパンの設定

ステレオモード時のチャンネルモジュールにのみ、BUSSパンの設定項目があります。BUSSパンモードがオン（→54ページ「BUSSパンモード」）で、かつBUSSパンがステレオパンに追従しない設定（→35ページ「“BUSS PAN Follows ST PAN”」）のときのみ、この機能が有効です（それ以外の場合は図5.13のようなグレイ表示になります）。

PODつまみ（1～4）を使って、BUSSペアごとに独立にBUSSパンを設定できます。

AUXグローバル画面

専用のAUXキー（AUX 1-2、AUX 3-4、AUX 5-6、AUX 7-8キー）を押してAUX画面を表示することができます。各AUX画面は4ページのサブ画面で構成され、全チャンネルのAUXセンド設定やプリ／ポスト（ソース）設定が一括表示されます。

AUXレベル画面

リンクしていないAUXセンドの場合、２つのAUXセンドそれぞれのAUX LEVELサブ画面があります（POD1キーとPOD2キーからアクセス可能）。リンクしているAUXセンドの場合、POD1キーを使ってAUX LEVELサブ画面にアクセスします（この場合、POD2キーは後述のAUX PAN/BALサブ画面にアクセスします）。

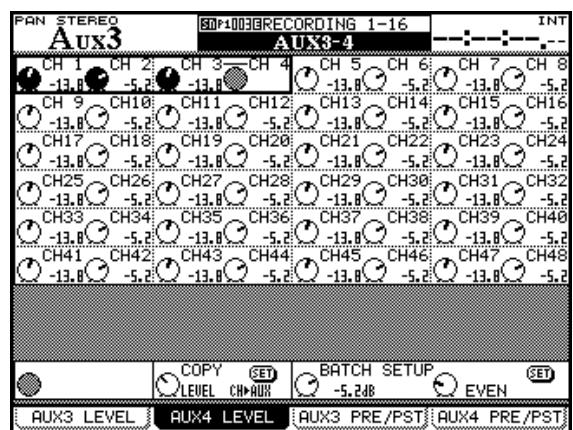



図5.14：AUXレベル画面（リンクしていない場合）

カーソルキーまたはJOG/DATAダイアルを使って操作対象（太枠）ボックスを移動し、PODつまみ（1～4）を使って値を設定します。チャンネルリンクしている場合、左（偶数チャンネル用）のPODつまみでレベルをコントロールします。

AUXセンドレベルとチャンネルレベル間のコピー

画面の下部のCOPY部を使って、AUXセンドレベルとチャンネルレベル間のコピーを行なうことができます。例えば、チャンネルレベルをAUXセンドレベルにコピーすることによって、スタジオキューミックスをメインミックスと同じレベルバランスに設定することができます。

AUX－チャンネル間コピーを行なうには、操作対象（太枠）ボックスを最下行に移動し、POD2つまみを使ってCH＞AUXまたはAUX＞CHを選択し、COPY部のSETボタンにカーソルを合わせてENTERキーを押します。確認のポップアップメッセージが表示されますので、再度ENTERキーを押します（キャンセルする場合はカーソルキーを押します）。

一括設定

画面下部のBATCH SETUP部を使って、AUXセンドレベルの一括設定を行なうことができます。

操作対象（太枠）ボックスを最下行に移動し、POD3つまみを使ってレベルを設定し、POD4つまみを使って設定対象範囲（ALL、ODD、EVEN、CH 1-8、CH 9-16、CH 17-24、CH 25-32、CH 33-40、またはCH 41-48）を選択します。レベルと範囲を設定後、BATCH SETUP部のSETボタンにカーソルを合わせてENTERキーを押します。確認のポップアップメッセージが表示されますので、再度ENTERキーを押します（キャンセルする場合はカーソルキーを押します）。

AUXソース画面

AUX画面には、AUXセンド信号のソースを選択する一括画面があります。AUX1-2の場合はSOURCE画面、その他のAUXの場合はPRE/POST画面と呼ばれ、それぞれ各AUX画面のPOD3キー／POD4キーを使って開くことができます（AUXリンク時はPOD3のみ）。

AUX1-2画面のチャンネル1～32以外は、チャンネルのプリフェーダー（PRE)、ポストフェーダー（POST）信号のいずれかを選択します。AUX1-2画面のチャンネル1～32は、PRE、POSTのほかにRETURNを選択することができます。RETURNにマルチレコーダーからのリターン信号をルーティングすることにより、AUX1-2経由でミュージシャンのキューモニターにリターン信号を送ることができます。

カーソルキーまたはJOG/DATAダイアルを使って操作対象（太枠）ボックスを移動し、PODつまみ（1～4）を使って信号ソースを選択します。チャンネルリンクしている場合、右（偶数チャンネル用）のPODつまみは働きません。

一括設定

AUXレベル画面と同じように、画面下部のBATCH SETUP部を使って、AUXソースの一括設定を行なうことができます。

操作対象（太枠）ボックスを最下行に移動し、POD3つまみを使ってソースを設定し、POD4つまみを使って設定対象範囲（ALL、ODD、EVEN、CH 1-8、CH 9-16、CH 17-24、CH 25-32、CH 33-40、またはCH 41-48）を選択します。ソースと範囲を設定後、BATCH SETUP部のSETボタンにカーソルを合わせてENTERキーを押します。確認のポップアップメッセージが表示されますので、再度ENTERキーを押します（キャンセルする場合はカーソルキーを押します）。

メモ

AUX1-2の場合、一括設定ソースにRETURN、設定対象範囲にALLを選ぶと、チャンネル1～32のソースがRETURNに設定され、チャンネル33～48のソースは変化しません。

AUXパン／バランス画面

ステレオキュー送りやステレオ入力のエフェクターへのセンドの場合、AUXをリンクしておくと便利です。AUXをリンクしている場合、**AUX＞PAN/BAL**画面を使って、AUX間のパン／バランスを調節します。

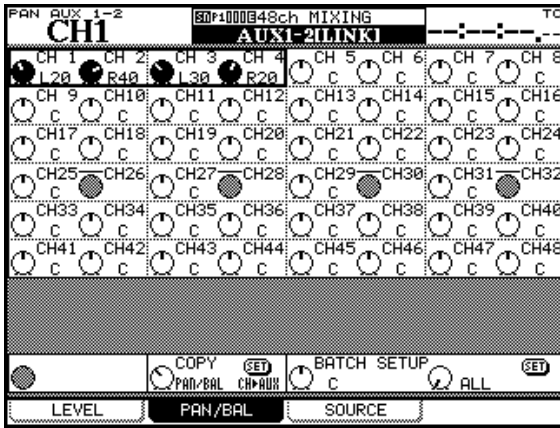



図5.15：AUX＞PAN/BAL画面

操作方法は**AUX**レベル画面の場合と同様です。

カーソルキーまたは**JOG/DATA**ダイアルを使って操作対象（太枠）ボックスを移動し、**POD**つまみ（**1**～**4**）を使ってパン調整を行ないます。チャンネルリンクしている場合、左（偶数チャンネル用）の**POD**つまみでバランスをコントロールします。

図5.15の例では、チャンネル**25-26**、**27-28**、**29-30**、**31-32**がリンクされているため、それぞれ左側のつまみでバランスを調節し、右側のつまみは働きません（グレイ表示になっています）。

AUXパン／バランスとチャンネルパン／バランス間のコピー

画面の下部の**COPY**部を使って、AUXパン／バランスとチャンネルパン／バランス間のコピーを行なうことができます。例えば、チャンネルパン／バランスをAUXパン／バランスにコピーすることによって、スタジオキューミックスをメインミックスと同じパン／バランスに設定することができます。

AUX－チャンネル間コピーを行なうには、操作対象（太枠）ボックスを最下行に移動し、**POD2**つまみを使って、**CH>AUX**または**AUX>CH**を選択し、**COPY**部の**SET**ボタンにカーソルを合わせて**ENTER**キーを押します。確認のポップアップメッセージが表示されますので、再度**ENTER**キーを押します（キャンセルする場合はカーソルキーを押します）。

一括設定

画面下部の**BATCH SETUP**部を使って、AUXパン／バランスの一括設定を行なうことができます。

操作対象（太枠）ボックスを最下行に移動し、**POD3**つまみを使ってレベルを設定し、**POD4**つまみを使って設定対象範囲（**ALL**、**ODD**、**EVEN**、**CH 1-8**、**CH 9-16**、**CH 17-24**、**CH 25-32**、**CH 33-40**、**または****CH 41-48**）を選択します。パン／バランスと範囲を設定後、**BATCH SETUP**部の**SET**ボタンにカーソルを合わせて**ENTER**キーを押します。確認のポップアップメッセージが表示されますので、再度**ENTER**キーを押します（キャンセルする場合はカーソルキーを押します）。

リングエンコーダーを使う

エンコーダーモードを**AUX**モードに設定すると、左の8つのリングエンコーダーを使って、選択中のチャンネルのAUX1～8のセンドレベルをコントロールすることができます。

メモ

エンコーダーモードが画面内容に追従するモードにしておくと、**AUX**レベル画面を表示したとき、エンコーダーモードが自動的に**LVL AUX1-8**になります。また**MODULE＞AUX/BUSS**画面を表示したとき、エンコーダーモードが自動的に**AUX**モードになります。（→34ページ「プリファレンス画面」）

モジュールの設定

セットアップ画面

MODULE画面のSETUPサブ画面では、各モジュールのさまざまな設定を行ないます。

画面上部にモジュールのブロックダイアグラムが表示されています。これを見ると、現在のチャンネルの信号の流れがわかるだけでなく、EQ、ダイナミクス、エフェクターのオン／オフ状態がわかります。設定を変えると、このブロックダイアグラムにも変更が反映されます。

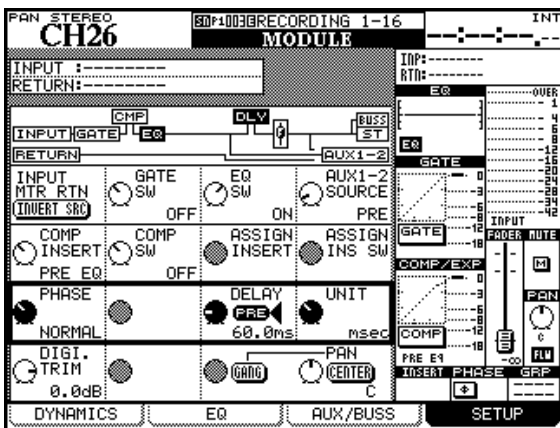



図5.16：MODULE＞SETUP画面

他のMODULE画面と同じように、カーソルキーまたはJOG/DATAダイアルを使って操作対象（太枠）ボックスを移動し、PODつまみやENTERキーを使って設定を行ないます。

メモ

BUSSモジュールの場合、SETUP画面でAUX1-2およびステレオのレベルとパンを設定できます。AUXモジュールの場合、SETUP画面でステレオのレベルとパンを設定できます。ステレオモジュールの場合、SETUP画面でAUX1-2のレベルとパンを設定できます。

インプットとリターンの入力フリップ（INVERT SRC）

すでに述べたように、チャンネル1～32には通常のインプット信号とは別にリターン信号を入力することができます。リターン信号はチャンネルモジュールには送られず、AUX1-2バスにのみ送ることができます。ただし、入力信号自体をフリップ（入れ替え）することができます。「チャンネルソースのフリップ」（50ページ）で述べたように、ROUTING＞INPUT画面を使って8チャンネル単位で入力をフリップすることができますが、MODULE＞SETUP画面のINVERT SRCボタンを押すことによって、個々のチャンネルの入力をフリップすることができます。

INVERT SRCボタンを押すには、最上行に操作対象（太枠）ボックスを移動し、ENTERキーを押します（この行のENTERキーによる設定項目はINVERT SRCボタンのみです）。確認のポップアップメッセージが表示されますので、再度ENTERキーを押します（キャンセルするにはカーソルキーを押します）。

ゲートスイッチ（GATE SW）

操作対象（太枠）ボックスが最上行にあるとき、POD2つまみを使って、ゲートのオン／オフを選択できます。

EQスイッチ（EQ SW）

操作対象（太枠）ボックスが最上行にあるとき、POD3つまみを使って、EQのオン／オフを選択できます。

AUX1-2ソース（AUX1-2 SOURCE）

操作対象（太枠）ボックスが最上行にあるとき、POD4つまみを使って、AUX1-2のソースを選択できます。チャンネル1～32では、PRE、POST、RETURNの中から、チャンネル33～48では、PRE、POSTのいずれかを選択します。

ダイナミクスのインサートポイント

現在呼び出されているダイナミクスによってCOMP INSERTまたはEXP INSERTと表示されます。

操作対象（太枠）ボックスが2行目にあるとき、POD1つまみを使って、現在呼び出されているダイナミクスのインサートポイントを選択します（PRE EQまたはPOST EQ）。

ダイナミクスのオン／オフ

現在呼び出されているダイナミクスによってCOMP SWまたはEXP SWと表示されます。

操作対象（太枠）ボックスが2行目にあるとき、POD2つまみを使って、現在呼び出されているダイナミクスのオン／オフを選択します。

アサイナブルインサートのポイント（ASSIGN INSERT）

操作対象（太枠）ボックスが2行目にあるとき、POD3つまみを使って、アサイナブルインサートのインサートポイントを選択します（PRE FADERまたはPOST FADER）。

アサイナブルインサートのオン／オフ（ASSIGN INS SW）

操作対象（太枠）ボックスが2行目にあるとき、POD4つまみを使って、アサイナブルインサートのオン／オフを選択します。

フェーズスイッチ（PHASE）

操作対象（太枠）ボックスが3行目にあるとき、POD1つまみを使って、チャンネル入力のフェーズをNORMALまたはREVERSEに設定します。

チャンネルリンク時は、POD1とPOD2を使って、それぞれのチャンネルのフェーズを設定します。「フェーズ／トリム／ディレイ」（76ページ）も合わせてお読みください。

モジュールディレイ（DELAY）

チャンネルのディレイを設定します。他の機器のレイテンシー、マイク設定位置に起因するアコースティックディレイなどを補正することができます。ディレイタイムはミリ秒（ms）単位またはサンプル（sample）単位で設定できます。またチャンネル1～32では、ディレイポイントをモジュールの手前（PRE）または後ろ（POST）に設定できます。（→77ページ「ディレイ」）

ディレイタイムの設定はPOD3つまみを使って行ないます（0.1msまたは1サンプル単位）。

ディレイポイントを変更するには、カーソルをPRE（POST）ボタンに合わせてENTERキーを押します。

最大ディレイタイムは16383サンプルです。最大ディレイタイムをミリ秒に換算した値を下表に示します。

サンプリング周波数	最大ディレイタイム (ms)
44.1	371.5
48	341.3
88.2	185.7
96	170.7

表5.17：最大チャンネルディレイタイム

POD4つまみ（UNIT）を使って、ディレイタイムの設定単位（msまたはsample）を選択します。

デジタルトリム（DIGI. TRIM）

フェーズスイッチの後ろでゲートの手前のポジションで、モジュールのデジタル信号レベルを調節します。マイク／ライン入力のアナログTRIMつまみとはまったく別の機能です。

デジタルトリムの調節範囲は－50dB～＋10dB（0.5dBステップ）です。（→76ページ「フェーズ／トリム／ディレイ」）

ディザ（DITHER TYPE, DITHER SW）（ステレオバスモジュールのみ）

24ビットから16ビットに変換するとき、ディザを使うとノイズを減らすことができます。POD2つまみ（DITHER SW）を使って、ディザのオン（On 16-bit）またはオフ（Off 24-bit）を選択します。またPOD1つまみを使って、24ビットデータを16ビットに変換出力する場合のディザタイプを以下の中から選択できます。

Truncate：下位ビットを切り取ります。

Dither：ディザリングします（ホワイトノイズを付加）。

Noise Shaped：ホワイトノイズを付加し、16ビットに丸め込みます。（→42ページ「STEREO OUTワード長の設定」）

パンとバランス（PAN、BAL）

パン／バランスの設定は、編集中のチャンネルがリンクしているかどうか、あるいはプロジェクトがステレオモードかサラウンドモードかによって、異なります。

POD4つまみを使ってパン／バランスを設定します。画面内のつまみアイコンの脇にCENTERボタンがあり、このボタンを押すと簡単にセンター定位にすることができます。

ステレオモード時のリンクしていないチャンネルの場合、GANGボタンをオンにすると、ペアチャンネルのパンポットが連動します。

リンクしたチャンネルモジュールには、パンつまみ（PAN）ではなくバランスつまみ（BAL）が表示されます。この場合GANGボタンはありませんが、別のつまみが2つ表示されます。1つはMONO SW（POD2つまみでコントロール）で、2つのモジュール信号のいずれかをモノ信号としてステレオバスへ出力するか（LMonoまたはRMono）、ステレオでステレオバスへ出力するか（STEREO）を選択します。LMonoまたはRMonoを選択したときは、BALつまみがパンつまみとして機能します。もう1つのつまみはIMAGEつまみ（POD3でコントロール）、ステレオイメージ幅を調節します。左一杯が通常のステレオで、右に回していくと次第にステレオ幅が狭まり、センターでモノラルになります。さらに右に回していくと、定位が逆になり、右一杯まで回すと、左右が完全に逆転します。

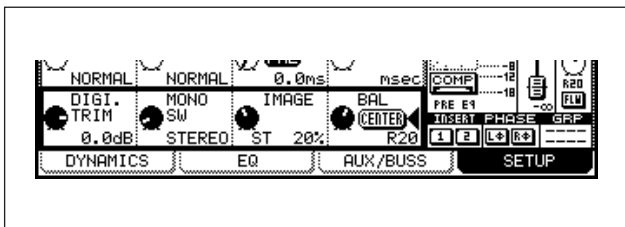



図5.18：リンクチャンネルのバランス調整部

フェーズ／トリム／ディレイ

フェーズ

入力信号のフェーズを反転することができます。反転しない通常のモードがNORMAL、反転モードがREVERSEです。ASSIGN＞PARAMETERS画面を使って、全入力のフェーズモードの表示／設定ができます。（→60ページ「パラメータ画面」）

デジタルトリム

TRIM/DELAY＞DIGITAL TRIM画面上で、全チャンネルのデジタルトリムを設定することができます。この画面を表示するにはDIGI.TRIM/DELAYキーを使います。

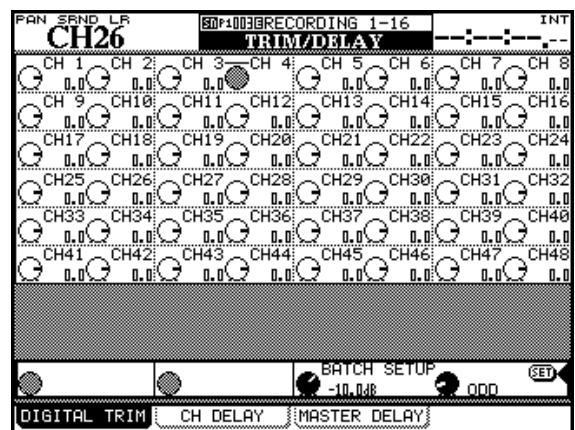



図5.19：TRIM/DELAY＞DIGITAL TRIM画面

カーソルキー（またはJOG/DATAダイアル）を使って操作対象（太枠）ボックスを移動し、4つのPODつまみを使ってデジタルトリム値を設定します。

画面下部のBATCH SETUP部を使って、デジタルトリムの一括設定を行なうことができます。

操作対象（太枠）ボックスが最下行にあるとき、POD3つまみを使って値を設定し、POD4つまみを使って設定対象範囲（ALL、ODD、EVEN、CH 1-8、CH 9-16、CH 17-24、CH 25-32、CH 33-40、またはCH 41-48）を選択します。値と範囲を設定後、ENTERキーを押します。確認のポップアップメッセージが表示されますので、再度ENTERキーを押します（キャンセルする場合はカーソルキーを押します）。

ディレイ

マイクの位置などによる位相ずれを補正するために、チャンネル単位でディレイをかけることができます。TRIM/DELAY＞CH DELAY画面上で、全チャンネルのディレイを設定することができます。この画面を表示するにはDIGI. TRIM/DELAYキーを使います。

なお前述のように、MODULE＞SETUP画面を使ったチャンネル設定の中でもディレイを設定できます（→75ページ「モジュールディレイ」）

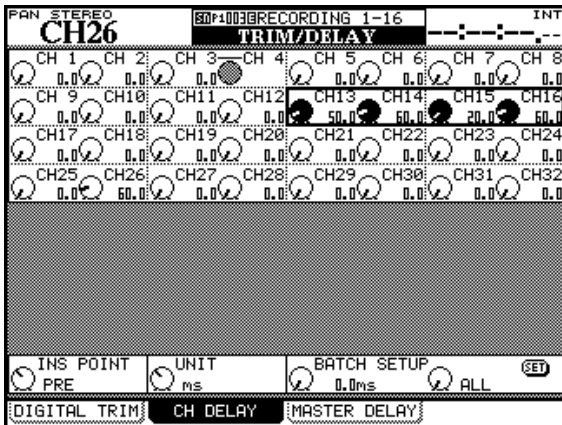



図5.20：TRIM/DELAY＞CH DELAY画面

カーソルキー（またはJOG/DATAダイアル）を使って操作対象を選択し、４つのPODつまみを使ってディレイ値を設定します。

画面下部のBATCH SETUP部を使って、ディレイ値の一括設定を行なうことができます。基本操作は、前項のデジタルトリムの一括設定と同じ（POD3つまみを使って値を設定し、POD4つまみを使って設定対象範囲を選択。ENTERキーで決定）ですが、その他に、POD1つまみとPOD2つまみにも機能があります。POD1つまみを使って、ディレイポイントをモジュールの手前（PRE）または後ろ（POST）に設定します（全チャンネル一括設定）。POD2つまみを使って、ディレイタイムの単位ををミリ秒（ms）またはサンプル（sample）に設定します。

なお、TRIM/DELAY＞MASTER DELAY画面を使って、チャンネル以外のBUSS、AUXバス、ステレオバスにもディレイをかけることができます。

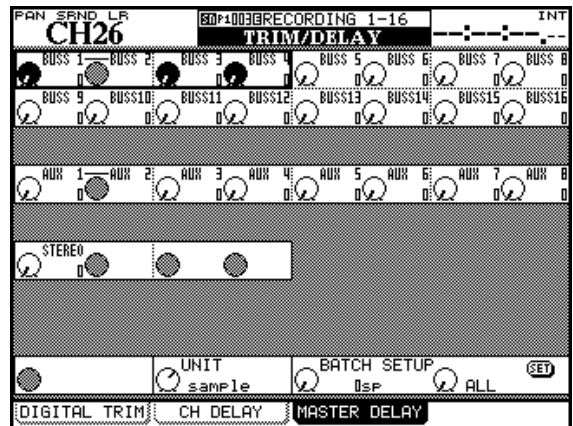



図5.21：TRIM/DELAY＞MASTER DELAY画面

操作方法はTRIM/DELAY＞CH DELAY画面における操作と同じです。ただし、インサートポイント（PRE、POST）の設定はありません。

ステレオリンク

2つのモジュール（チャンネル、BUSS、AUXセンド）をリンクしてステレオペアにすることができます。ステレオソースを入力している2つのチャンネルやステレオエフェクターへの送りに使う2つのAUXセンドなどをステレオリンクすると便利です。

モジュールをリンクすると、一方のモジュールで行なった以下のパラメータ（モジュールによって、存在しない場合もあります）の設定が、もう一方のモジュールにも反映されます。

- デジタルトリム
- ゲート設定
- コンプレッサー設定とインサーションポイント
- EQ設定
- AUXセンドレベル、パン（バランス）設定、プリ／ポスト設定
- ミュート
- フェーダーレベル
- アサイン
- ディレイタイム
- ソロ設定
- グルーピング
- オートメーションステータス
- パンモード

パネル上のつまみ／キーで操作を行なった場合、もう一方のモジュールのつまみ／キーも同じ設定になります。

1-2、3-4のような奇数－偶数の組み合わせで隣り合うモジュールをリンクすることができます。2-3のような偶数－奇数のペアはリンクできません。

SELキーを使ってリンクを設定する

Option＞Preferences画面の "ST Link by SEL Key" 項目がチェックされている場合（→34ページ「プリファレンス画面」）、以下の手順でリンクのオン／オフを設定します。

1 リンクしたいモジュールペアの一方のSELキーを押しながら、他方のSELキーを押します。

以下のポップアップメッセージが表示されます。

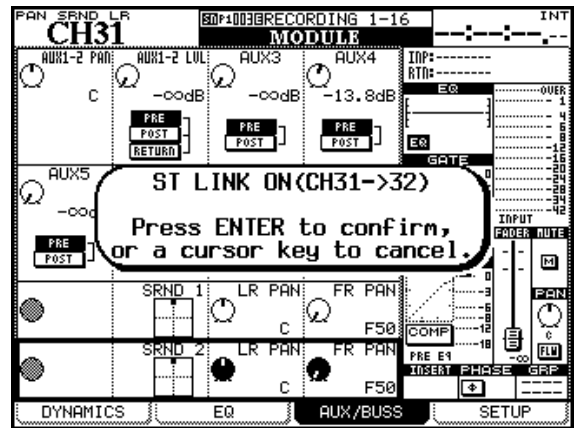



図5.22：モジュールをリンクする

2 ENTERキーを押します。

2つのチャンネルがリンクされ、先に押したチャンネルのパラメータが後から押したチャンネルのパラメータにコピーされます。

キャンセルするときはカーソルキーを押します。

● リンクを解除するときも、同じ操作を行ないます（ポップアップメッセージ表示が "ST LINK ON" の代わりに "ST LINK OFF" になる以外は、まったく同じです）。

ST LINK画面を使ってリンクを設定する

ST LINK/GROUPING＞ST LINK画面でリンクを設定することもできます。この画面を表示するには、ST LINK/GROUPキーを使います。

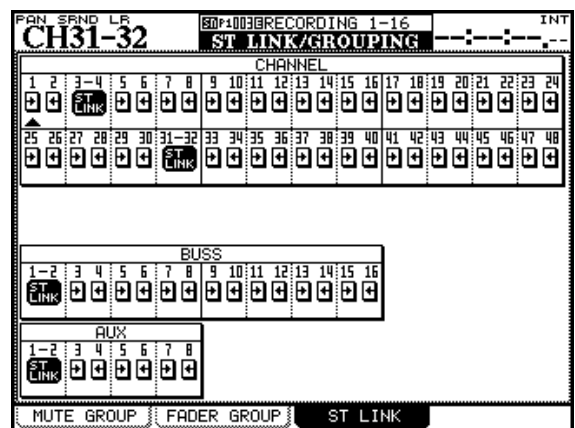



図5.23：ST LINK/GROUPING＞ST LINK画面

画面上でリンクの設定／解除を行なうには、カーソルキー、JOG/DATAダイアルまたはSELキーを使って希望のモジュールにカーソルを合わせ、ENTERキーを押します。

この方法でリンクを設定すると、カーソルを合わせたチェンネルのパラメータ設定がもう一方のチャンネルにコピーされます。

この方法の場合は確認のポップアップメッセージは表示されません。

モジュールをリンクしたときのパラメータの変化

- パン調整の代わりにバランス調整になります。（→76ページ「パンとバランス」）
- モジュールのダイナミクスのトリガー設定などが変わります。（→64ページ「ダイナミクスプロセッサー」）

グルーピング

本機のチャンネル間でフェーダーグループやミュートグループを組むことができます。グループ内にはマスターチャンネル（1つ）とスレーブチャンネル（複数可）を設定します。スレーブはマスターチャンネルの動作に追従します。

- フェーダーグループとミュートグループは独立しています。それぞれ最大8つのグループを組むことができます。
- 1つのチャンネルを複数のフェーダーグループあるいはミュートグループのメンバーにすることはできません。つまり各チャンネルが所属できるフェーダーグループとミュートグループはそれぞれ1つだけです。
- 各「スレーブ」チャンネルは、同一グループ内の他のチャンネルと独立してコントロール可能です。
- グループのグループを組むことができます。これによりグループ階層が作られます。フェーダーグループはフェーダーグループのメンバーにしかなれませんし、ミュートグループはミュートグループのメンバーにしかなれません。

ミュートグループ

LINK/GRPキーを使って、ST LINK/GROUPING＞MUTE GROUP画面を開きます。

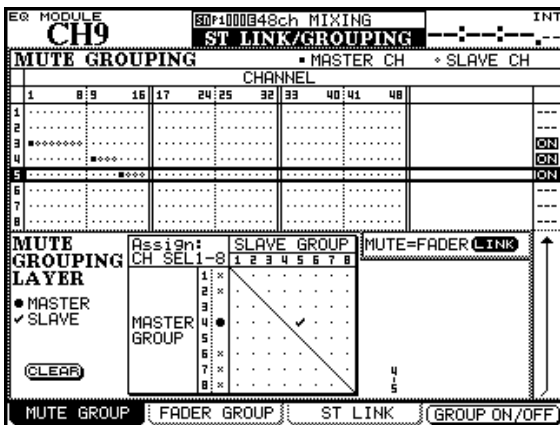



図5.24：ST LINK/GROUPING＞MUTE GROUP画面

画面上部のMUTE GROUPING部にグループがマトリクス表示されています。縦の行1～8がグループ番号です。横の列1～48がチャンネル番号です。

1. カーソルキー（またはJOG/DATAダイアル）を使ってグループを選びます（グループ行を太枠表示にします）。
2. グループマスターにしたいチャンネルのSELキーを押します。

   グループ内で最初に設定したチャンネルがマスターになります。

   SELキーが点滅し、マトリクス内に■が表示されます。
3. グループスレーブにしたいチャンネルのSELキーを押します。

   SELキーが点灯し、マトリクス内に◇が表示されます。

スレーブを解除するには：

スレーブチャンネルのSELキーを押すと、スレーブ設定が解除されます。

グループを解除するには：

マスターチャンネルのSELキーを押すと、以下の確認のポップアップメッセージが表示され、ENTERキーを押すとグループが解除されます（カーソルキーでキャンセル）。

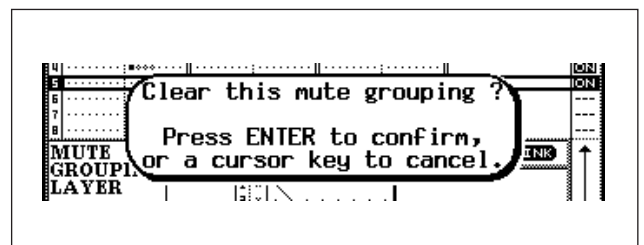



図5.25：グループを解除する

メモ

別のグループのマスターチャンネルをスレーブに設定しようとしてSELキーを押すと、確認のポップアップメッセージが表示されます。

ENTERキーを押すと、別のグループが解除され、そのチャンネルがスレーブになります。キャンセルするにはカーソルキーを押します。

グループのオン／オフ

グループを選択中（太枠で囲まれている時）にPOD4キーまたはENTERキーを押すと、そのグループのオン／オフを切り換えることができます。オン／オフの状態は画面右側のON/OFF表示で知ることができます。

グループのグループ（グルーピングレイヤー）

本機ではグルーピングレイヤー（グループのグループ）を組むことができます。最大８階層（レイヤー）の構造にすることができます。

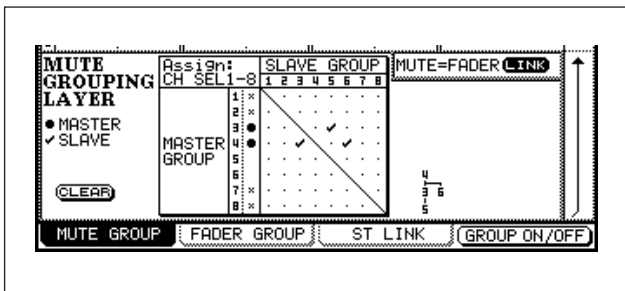



図5.26：グルーピングレイヤー

画面のFADER GROUPING LAYER部でレイヤーの設定と表示を行ないます。左側のマトリクス上で設定を行ないます。右側にはレイヤー構造がグラフィック表示されます。上の画面例は３階層のグルーピングで、グループ５のマスターがグループ３で、グループ３とグループ６のマスターがグループ４です。つまり、グループ３のマスターチャンネルのミュート動作に対して、グループ５に属するチャンネルも追従します。またグループ４のマスターチャンネルのミュート動作に対して、グループ３、グループ６およびグループ５に属するチャンネルが追従します。

以下の手順でグルーピングレイヤーを作成します。

1 カーソルキー（またはJOG/DATAダイアル）を使って左下部のマトリクス上でマスターグループを選びます（行番号１～８がマスターグループ番号です）。

2 スレーブグループの設定にはSELキー１～８を使います。

スレーブグループを１つでも設定するとマスターグループ番号脇に●が表示されます。スレーブグループには✔が表示されます。

- マスターグループ番号に対応するSELキーを押すと、そのグループが一括解除されます。
- スレーブグループ番号に対応するSELキーを押すと、グループメンバーから外れます。
- グルーピングレイヤー全体をクリアーするにはカーソルキーを使ってCLEARボタンを選択してENTERキーを押します。

フェーダーグループとのリンク

フェーダーグループとミュートグループをリンクしておくと、グルーピングレイヤーも常に同じ設定になります。

画面中央右のLINKボタン（MUTE➜FADER）にカーソルを合わせてENTERキーを押すと（LINK反転表示）確認のポップアップメッセージが表示され、再度ENTERキーを押すと、現在のミュートグループ設定がフェーダーグループ設定にコピーされます。LINKが反転表示中は、ミュートグループ設定とフェーダーグループ設定が常に同じになります。つまり、ミュートグループ設定の変更はフェーダーグループ設定に反映され、フェーダーグループ設定の変更はミュートグループ設定に反映されます。

ヒント

ソロをミュートグループにリンクすることができます。

OPTION＞SOLO画面のSOLO LINK項目をMUTE GROUPに設定すると、ミュートグループがソログループとしても適用されます。

フェーダーグループ

LINK/GRPキーを使って、ST LINK/GROUPING＞FADER GROUP画面を開きます。この画面を使ってフェーダーグループの設定を行ないます。基本的にミュートグループと同様の操作で設定しますので、詳細については前述の「ミュートグループ」とお読みください。

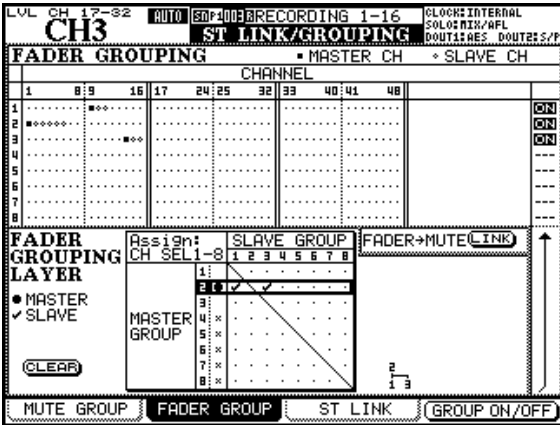



図5.27：ST LINK/GROUPING＞FADER GROUP画面

メモ

- 画面中央右のLINKボタン（FADER➜MUTE）は、MUTE GROUP画面のLINKボタン（MUTE➜FADER）と同じように、現在のフェーダーグループ設定をミュートグループ設定にリンクするためのボタンです。一方の画面のLINKボタンの設定はもう一方のLINKボタンにも反映されます。
- ミュートグループの場合と同じように、OPTION＞SOLO画面のSOLO LINK項目をFADER GROUPに設定すると、フェーダーグループがソログループとしても適用されます。

サラウンド機能

本機は通常のステレオミキシングに加えて、各種サラウンド用のミキシングに対応しています。サラウンドモードには、通常モード（ステレオミックスモード）と異なる操作や画面表示がいくつかあります。本取扱説明書の他の章でも、必要に応じてサラウンドについて触れている個所がありますが、本章ではそれらも含めてまとめて説明します。

サラウンドモード時には、サラウンドマトリクスの各チャンネル用の信号がBUSSに送られます。

サラウンドモードの選択

PAN/BAL SURROUND画面を使ってサラウンドモードを選択します。

メモ

本書ではSTEREOモード以外のモードを「サラウンドモード」と呼ぶ場合があります。

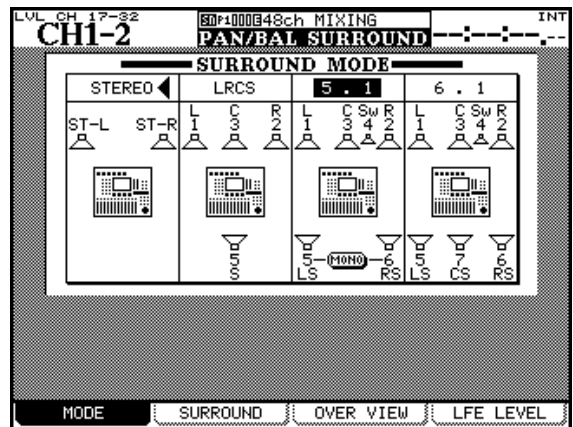



図5.28：サラウンドモードの選択

カーソルキー（またはJOG/DATAダイアル）を使って希望のモードにカーソルを合わせ、ENTERキーを押します。確認のポップアップメッセージが表示されますので、再度ENTERキーを押します（カーソルキーでキャンセル）。

注意

サラウンドモードを切り換えるときには、モニター機器の電源をオフにしてください。オンのまま切り換えると、スピーカーや機器を破損する恐れがあります。

この画面では、5.1モードにおけるリアスピーカーのMONOモードのオン／オフを選択できます。

BUSSアサイン

サラウンドマトリクス信号はBUSSを使って出力されます。本機では2種類のサラウンドマトリクスセット（**SET 1**と**SET 2**）を設定することができ、それぞれのセットのサラウンドマトリクス出力がBUSS 1～8、9～16にアサインされます。

以下の表は**SET 1**のサラウンド信号のアサイン先のBUSSを示しています（**SET 2**の場合は同じパターンでBUSS 9～16にアサインされます）。このアサインは変更できません。

Buss	LCRs	5.1	6.1
1	L	L	L
2	R	R	R
3	C	C	C
4	—	LFE	LFE
5	S	LS	LS
6	—	RS	RS
7	—	—	CS
8	—	—	—

図5.29：サラウンドモードのバスアサイン

チャンネルをサラウンドバスにアサインする

サラウンドバスへのアサインでは2つのモードがあります。すなわち、パンモードをオンにしたモードとオフにしたモードです。

このパンモードの設定は**SHIFT**キーを押しながら**OUTPUT ASSIGN**セクションの**BUSS**アサインキーを押します。（→54ページ「BUSSパンモード」）

サラウンドモードにおけるパンモードの動作はステレオモード時と多少異なります。

- サラウンドモードでは、プリファレンス画面の**BUSS PAN Follows ST PAN**設定および**BUSS Link-BUSS PAN Mode are linked**設定は無効です。
- サラウンドマトリクスが2組あります（サラウンドセット1とサラウンドセット2）。これらは個別にパンモードのオン／オフを設定できます。**SHIFT**キーを押しながら**BUSS**アサインキー**1**～**8**のいずれかを押すとサラウンドセット1のパンモードのオン／オフが切り換わります。

  SHIFTキーを押しながら**BUSS**アサインキー**9**～**16**のいずれかを押すとサラウンドセット2のパンモードのオン／オフが切り換わります。

パンモードがオフのとき、**ASSIGN**＞**BUSS**画面のチャンネル設定は、下の図5.30のチャンネル1～4のように表示されます。

パンモードがオンのとき、**ASSIGN**＞**BUSS**画面のチャンネル設定は、下の図5.30のチャンネル5～8のように表示されます。

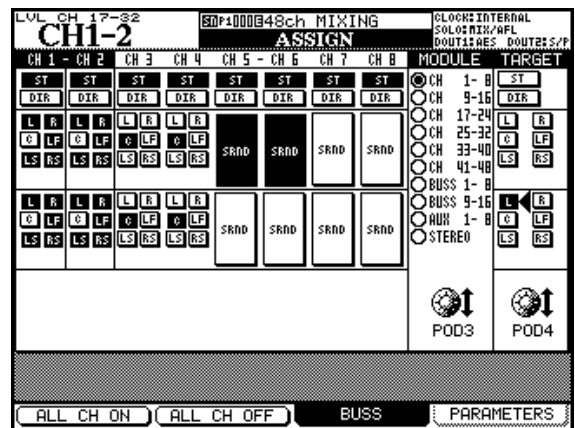



図5.30：サラウンドのアサイン

つまり、パンモードがオフのときはチャンネル信号を各サラウンドバスに個別にアサインできます（表5.29「サラウンドモードのバスアサイン」参照）。

しかしパンモードがオンのときはサラウンドマトリクス（セット1、2）全体にアサインされます。

- どちらの場合も、**POD3**つまみは画面に表示されるモジュールを選択します（**SEL**キーを使うこともできます）。
- **POD4**つまみはチャンネルのアサイン先のバスを選択します。

  ENTERキーを使ってモジュールのアサインの設定／解除を行ないます。
- **ASSIGN**インジケーターは現在のアサイン状況に合わせて点灯します。**BUSS**アサインキーを使って、アサインのオン／オフを切り換えます。

パンモードがオンのとき、いずれかの**BUSS**アサインキーを押すと、同じサラウンドセット内の現在のサラウンドモードで使用する**BUSS**のインジケーターが点灯／消灯します。

サラウンドパン

サラウンドモード時のパン設定は、一括表示画面、チャンネル画面またはサラウンド画面から行なうことができます（L-Rパンはフェーダー画面からも設定できます）。

一括表示画面を使う

一括表示画面はPAN/BAL SURROUND＞OVERVIEW画面で、24チャンネル分のパン設定が一括表示されます。

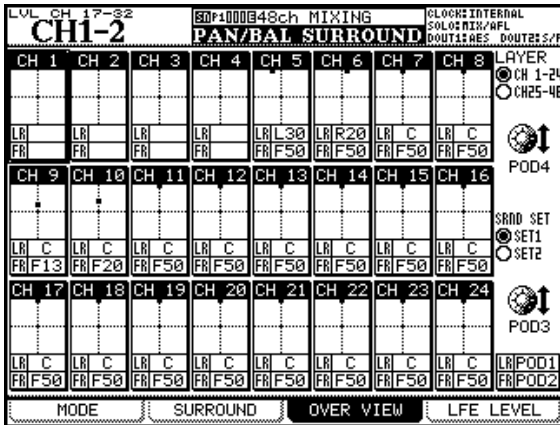



図5.31：PAN/BAL SURROUND＞OVERVIEW画面

パンモードがオフのチャンネル（上図5.31のCH 1～CH 4参照）にはパラメータがありません。

パンモードがオンのチャンネル（上図5.31のCH 5～CH 24参照）では、以下の操作でパンを設定します。

- POD3つまみを使って、サラウンドセット（SET1またはSET2）を選択します。
- POD4つまみを使って、画面に表示するチャンネルレイヤー（CH 1-24またはCH 25-48）を選択します。
- POD1つまみを使って左右（LR）の定位を設定します（四角いスペース内をドットが移動します）。同様に、POD2つまみを使って前後（FR）の定位を設定します。

メモ

この画面では、チャンネルリンク状況にかかわらず、チャンネルごとにパンニングを設定できます。

モジュール画面を使う

パンモードがオンのとき、MODULE＞AUX/BUSS画面を使って選択チャンネルのサラウンドパンを設定することができます。

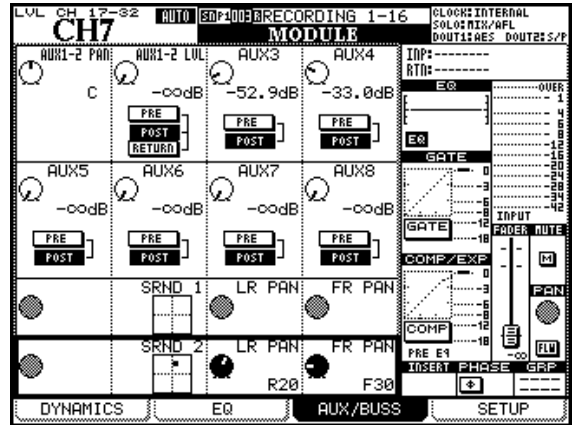



図5.32：MODULE＞AUX/BUSS画面

図5.32では、サラウンドセット1のパンモードがオフになっています。そのため、パンをコントロールするつまみアイコンがグレイ表示になっています。

サラウンド画面を使う

PAN/BAL SURROUND＞SURROUND画面（下図5.33参照）には2チャンネル分のサラウンドパン情報が表示され、（パンモードがオンのチャンネルの）サラウンドパン設定をより細かく行なうことができます（パンモードがオフのチャンネルのPAN/BAL SURROUND＞SURROUND画面は図5.34をご覧ください）。

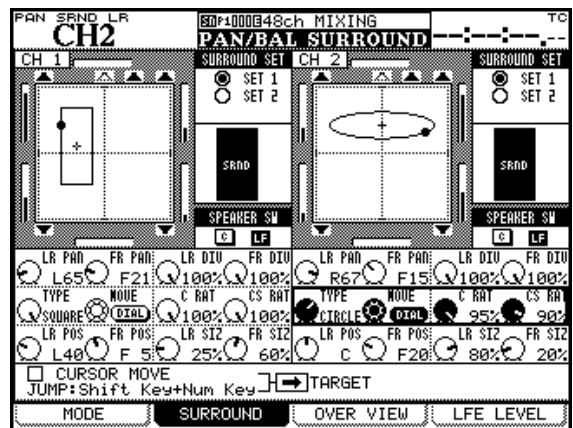



図5.33：PAN/BAL SURROUND＞SURROUND画面（パンモードがオン時）

選択しているサラウンドセットの現在の設定がグラフィック表示されています。グラフィック表示部は表示のみで、設定はできません。設定は、カーソルをグラフィック表示の下のつまみアイコン部、あるいはグラフィック表示の右側で行ないます。

グラフィック表示右側の設定項目

- SURROUND SET部

サラウンドセット（SET 1またはSET 2）を選択します。希望のサラウンドセットにカーソルを合わせてENTERキーを押します。

- バスアサイン

サラウンドバスのアサインのオン／オフを行ないます。上図のように、パンモードがオンの場合は1つの大きなアイコンを表示し、フロントL/RおよびリアL/Rへのアサインを同時に切り換えます。アサインされているアイコンは黒く、アサインされていないアイコンは白く表示されます。ENTERキーを使って切り換えます。

- SPEAKER SW部

センタースピーカー（C）とLFE（LF）スピーカーのオン／オフを切り換えます。ENTERキーを使って切り換えます。

画面下部のつまみアイコン部

- パンニング（1行目）

POD1つまみで左右パン、POD2つまみで前後パン、POD3つまみで左右ダイバージェンス、POD4で前後ダイバージェンスを設定します。ダイバージェンスはサウンドの拡がり範囲をコントロールするパラメータで、25%（拡がり最小）、50%、75%、100%（拡がり最大）の中から選択します。

なおグラフィック表示ボックスの周囲のバーグラフ表示は、パンポジションの移動に従って、チャンネルの相対レベルを表示します。

- パターンパンニングなど（2行目）

POD1つまみでパターンタイプを選択し、POD2つまみを使ってパターンに従った定位の移動を行ないます（JOG/DATAダイアルを使って選択チャンネルの定位を移動することもできます）。

パターンタイプは以下の中から選択します。

CIRCLE（円周上を移動）
SQUARE（四角上を移動）
SLANT／（右肩上がりの斜め移動）
SLANT＼（左肩上がりの斜め移動）

POD3つまみとPOD4つまみはそれぞれ、センターフロントスピーカー（C）とセンターサラウンドスピーカー（CS）に送られる信号の使用割合を設定します。

- パンニング範囲（3行目）

POD1つまみとPOD2つまみはそれぞれ、左右と前後にパターンパンニング領域を移動します。

POD3つまみとPOD4つまみはパターンパンニング領域のサイズを変更します。POD3つまみは左右のサイズ、POD4つまみは前後のサイズを変更します。

上記の図5.33で、これらのパラメータを使ってサウンドパターンを変更した例を見ることができます。

その他の機能

- CURSOR MOVE

ENTERキーを使ってチェックボックスをチェックすると、カーソルキーによる定位移動が可能となります。なお、このときは画面内でのカーソル移動ができません。

定位移動するチャンネルはTARGETフィールドで設定します。

- TARGET

カーソルムーブ、ジャンプ機能およびJOG/DATAダイアルによるパターンムーブの操作対象を選択します。

ENTERキーまたはSELキーを使って画面左の奇数チャンネル（⬅）または画面右の偶数チャンネル（➡）を選択します。

選択チャンネル側のMOVEつまみ脇のDIALアイコンがオン表示（反転表示）になります。

- JUMP: Shift Key+Num Key

これは設定フィールドではなく、単に「ジャンプ機能」を表示しています。SHIFTキーを押したままの状態で数字キー（スクリーンモードキー）を押すことによって、定位をジャンプすることができます。数字キーパッド部の数字位置に対応した位置に定位します。例えば、SHIFTキーを押しながら（パッド上で左上にある）“7”キーを押すと、グラフィック表示内の左上（左フロント）に定位します。

パンモードオフ時のサラウンド画面

パンモードがオフのときの、PAN/BAL SURROUND＞SURROUND画面は非常にシンプルです。パンコントロールがないので、この画面から行なう機能は、サラウンドセットの選択と各バスのアサインのみです。

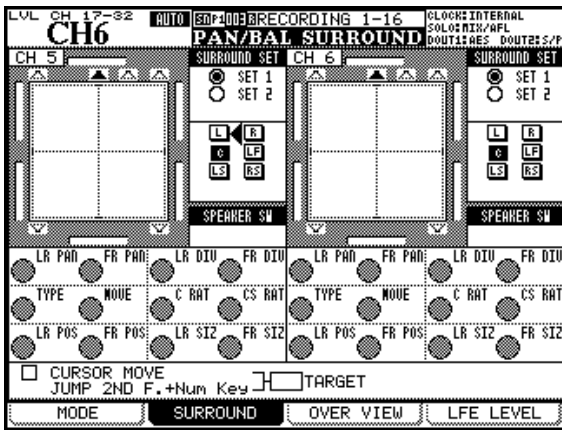



図5.34：PAN/BAL SURROUND＞SURROUND画面
（パンモードがオフ時）

LFEレベル

PAN/BAL SURROUND＞LFE LEVEL画面を使って、各チャンネルからLFE出力に送られる信号の量を調節することができます。

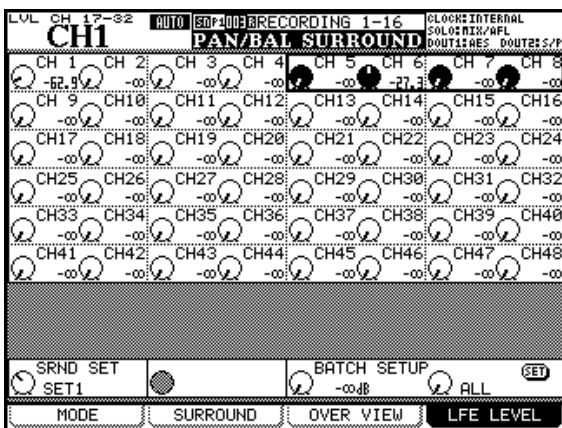



図5.35：PAN/BAL SURROUND＞LFE LEVEL画面

チャンネルを選択し、カーソルキー（またはJOG/DATAダイアル）を使って操作対象（太枠）ボックスを移動し、PODつまみを使ってLFEレベルを調節します。

メモ

チャンネルがLFEにアサインされていない場合、この画面での調節は無効です。

画面下部で、POD1つまみを使ってサラウンドセット（SET 1またはSET 2）を選択できます。

また画面下部のBATCH SETUP部を使って、LFEレベルの一括設定を行なうことができます。

操作対象（太枠）ボックスを最下行に移動し、POD3つまみを使ってレベルを設定し、POD4つまみを使って設定対象範囲（ALL、ODD、EVEN、CH 1-8、CH 9-16、CH 17-24、CH 25-32、CH 33-40、またはCH 41-48）を選択します。レベルと範囲を設定後、ENTERキーを押します。確認のポップアップメッセージが表示されますので、再度ENTERキーを押します（キャンセルする場合はカーソルキーを押します）。

スナップショット

ミキサー設定をライブラリーに保存し、いつでも呼び出すことができます。スナップショットライブラリー画面から呼び出すほかに、MIDIプログラムチェンジメッセージを使って外部から呼び出すこともできます。

スナップショットには以下の情報が含まれます。

- EQパラメータ
- ダイナミクスパラメータ
- フェーダー／ミュート設定
- グルーピングとグループ設定
- AUXセンド設定（レベル、ソース、パン／バランス）
- パン／バランス設定、イメージ、モノスイッチ
- サラウンドパラメータとパンモード
- リンク設定
- デジタルトリム
- フェーズスイッチ
- デジタルディレイタイムとポイント
- アサイン設定（BUSS／ステレオ／ダイレクトまたはサラウンド）
- エフェクトパラメータ
- ルーティング設定

これらの設定情報がトランシジョンタイム設定とともに保存されます。トランシジョンタイムは、スナップショットを呼び出したときにフェーダーが新しい設定に変わるまでの所要時間です。

さらにスナップショットを呼び出したときに、特定のパラメータが変化しないように保護することができます（例えば、スナップショットを呼び出したときにルーティングは変更したくない場合など）。

各スナップショットには名前を付けることができます。

スナップショットライブラリー（LIBRARY SNAPSHOT）画面を開くには、LIBRARY SNAPSHOT画面を表示するまでLIBRARYキーを押します。あるいは、別のライブラリー画面表示中に、POD1キーを押してライブラリーリストをプルアップメニュー表示し、POD1つまみを使って“SNAPSHOT”を選択した後、POD1キー（またはENTERキー）を押します。（→29ページ　図2.27：ライブラリー選択プルアップメニュー）

この画面を使って、スナップショットの呼び出しや保存を行ないます。

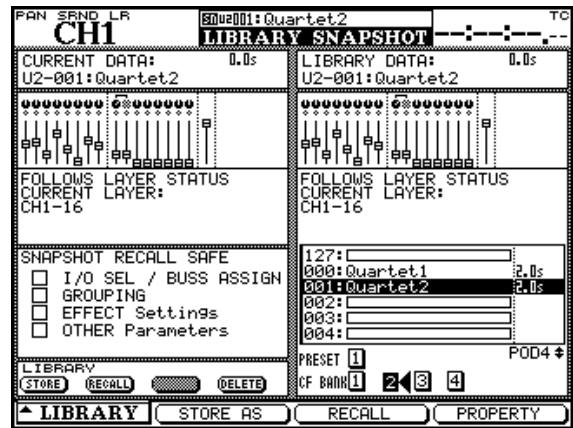



図5.36：LIBRARY SNAPSHOT画面

スナップショットを呼び出す

JOG/DATAダイアルまたはPOD4つまみを使って、画面右下のリスト（現在のバンクまたはプリセットリスト上に保存されているスナップショットリスト）内をスクロールすることができます。画面右上には、リスト内で反転表示中のスナップショットにおける現在のレイヤーのフェーダーポジションが表示されます。

なお、現在のフェーダーポジションは画面左上に表示されます。

POD3キー（画面のRECALLボタン）を押すと、反転表示中のスナップショットが呼び出され、本機がその設定に変わります。

ヒント

画面左下部のRECALLボタンにカーソルを合わせてENTERキーを押してスナップショットを呼び出すこともできます。

画面左下部のSNAPSHOT RECALL SAFE部では、スナップショット呼び出し時に保護される（変化しない）項目を設定します。

- I/O SEL / BUSS ASSIGN（入出力のルーティングとバスアサイン）
- GROUPING（ミュートおよびフェーダーのグルーピング）
- EFFECT Settings（エフェクトの設定）
- OTHER Parameters（上記以外のパラメータ）

メモ

例えばグルーピングのスナップショットデータだけを呼び出したい場合、上記の４つの項目のうちGROUPING以外をチェックします。

スナップショットを保存する

スナップショットデータをCFカード上の4つのバンクのいずれかに保存することができます。

1 画面右下部で保存先を設定します。カーソルキーを使って保存先のバンク（BANK 1～4）を選択し、POD4つまみを使ってバンク内のスロットを選択します。

メモ

オプション画面内のLIBRARY DIRECT KEY OPERATION項目でSNAPSHOTを選択している場合は、SHIFTキーを押しながら（LCDディスプレイの左にある）＋／ーキーを押すことによってバンクを選択し、＋／ーキーを単独で押すことによってスロットを選択することができます。（→32ページ「オプション画面」）

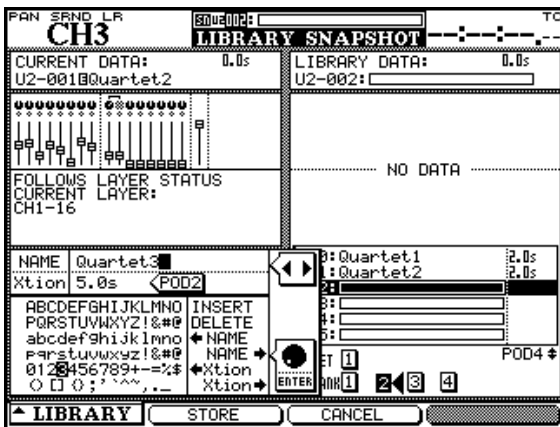



図5.37：LIBRARY SNAPSHOT画面

2 POD2キー（STORE AS）を押すか、あるいは画面内のSTOREボタンにカーソルを合わせてENTERキーを押します。

3 画面左下部で、保存するスナップショットに名前を付けます。（→32ページ「ライブラリーデータに名前を付ける」）

4 POD2つまみを使って、トランシジョンタイムを設定します。この時間はすでに保存されているライブラリーデータからコピーすることができます。

5 POD2キーを押してスナップショットを保存します。

スナップショットデータは画面右の反転表示スロットに保存されます。

すでにスロットにスナップショットデータが保存されている場合、上書きを警告するポップアップ画面が表示されます。

メモ

ライブラリー操作の詳細については、「ライブラリー管理」をご覧ください。

スナップショットに関する情報

LIBRARY SNAPSHOT画面表示中にPOD4キーを押すと、ポップアップ画面が現れ、右下のリスト内で反転表示中のスナップショットに関する以下の情報が表示されます。

- 名前とトランシジョンタイム
- 作成日時（カードバンクのデータのみ）
- スナップショットが使われているプロジェクト名とプロジェクトのサンプリング周波数

DM-3200には、2台の内蔵エフェクトが搭載されています。本章では、これらのエフェクトの設定と使い方を説明します。

エフェクトのルーティング

エフェクトの接続には、ループ接続とインサート接続の2種類のルーティング方法があります。

ループ接続

「ルーティング」（48ページ）で説明したように、内蔵エフェクトの入力は出力ルーティング先、出力は入力ルーティングのソースとして扱われます。

以下の2つの画面は、内蔵エフェクトを使うルーティングの例です。

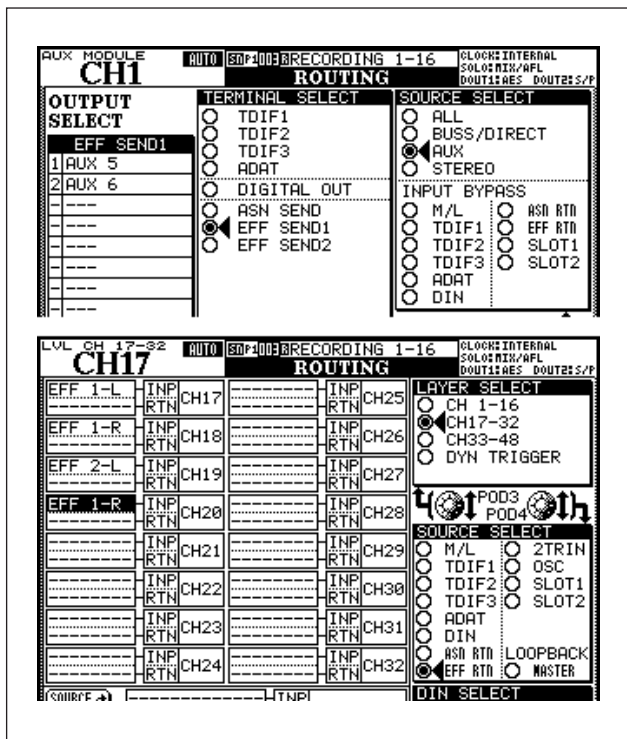



図6.1：内蔵エフェクトのセンドとリターンを使ったルーティング例

図6.1のROUTING＞OUTPUT画面では、AUX 5とAUX 6を出力ソースとして選択し、EFF SEND1をルーティング先として選択しています（EFFECT SEND 2の場合も同じように設定できます）。

エフェクトリターンのルーティングはROUTING＞INPUT画面で設定します。図6.1のROUTING＞INPUT画面では、EFF RTNをソースとして選択し、チャンネル17～20をエフェクトリターンとして選択しています。

注 意

本機には専用のエフェクトリターンチャンネルがありません。リターンに使用するチャンネルにもAUXセンドがありますが、同じエフェクトにリターン信号を送らないよう、十分にご注意ください。フィードバックを起こしてモニター機器を破損する恐れがあります。

インサート接続

ROUTING＞INSERT画面を使って、希望のチャンネルやバスに内蔵エフェクトをインサート接続することができます。

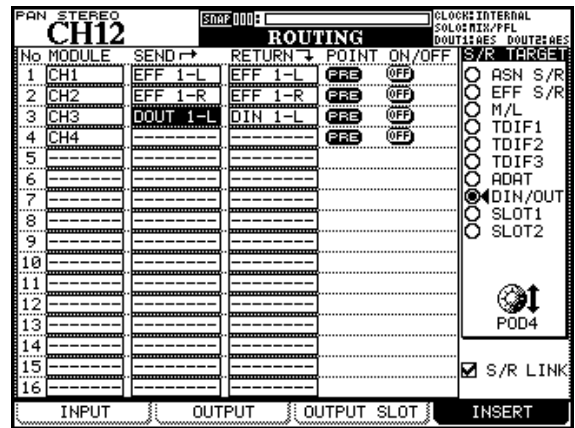



図6.2：内蔵エフェクトをインサート接続したルーティング例

上図の例では、チャンネル1と2に、それぞれエフェクト1-L、1-Rがインサートされています。

詳しくは「インサートのパッチング」（52ページ）をご覧ください。

エフェクトを設定する

EFFECTキーを押すと、エフェクト関連の画面が表示されます。これらの画面を使って、内蔵エフェクトの基本設定を行ないます。

まず最初に、プリセットライブラリーあるいはCFカードに保存している設定からエフェクトを呼び出します。

呼び出したエフェクト設定をそのまま使うことも、編集して使うこともできます。

EFFECTキーを押した後、POD2キーを押すとLIBRARY EFFECT1画面が表示されます。このライブラリーは、エフェクトループ1のライブラリーエフェクトを管理します。POD4キーを押すとLIBRARY EFFECT2画面が表示されます。このライブラリーは、エフェクトループ2のライブラリーエフェクトを管理します（以下の図6.3参照)。

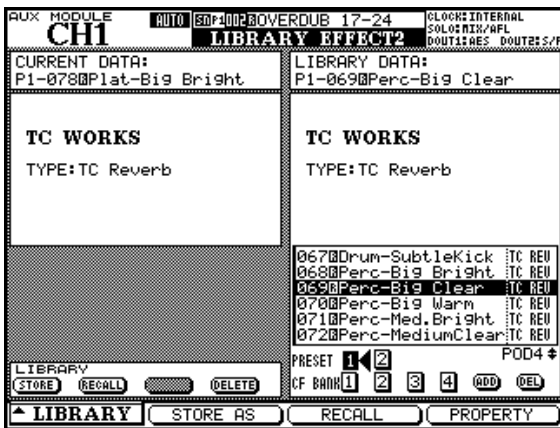



図6.3：LIBRARY EFFECT画面

カーソルキーとENTERキーを使って、PRESET 1（TC Worksリバーブ)、PRESET 2（TASCAMエフェクト)、あるいはCFカード上の4つのメモリーバンクのいずれかを選択します。

JOG/DATAダイアルまたはPOD4つまみを使って、ライブラリーリスト内から呼び出したいデータを選択し、POD3キーを押して選択したデータをエフェクトループに呼び出します。

再度EFFECTキーを押して、設定画面に戻ります。

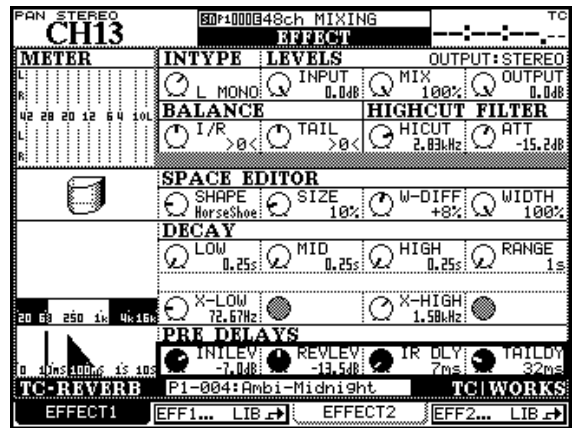



図6.4：エフェクト設定

画面最上行はTASCAMとTC Worksの全エフェクトに共通で、表6.5に示すパラメータを設定します。

POD1つまみ（IN TYPE)	POD2つまみ (INPUT)	POD3つまみ(MIX)	POD4 (OUTPUT)
入力タイプの設定 （L MONOまたはSTEREO)	エフェクトへの入力レベルの設定	ウェット信号の割合 (0%〜100%) ただし、ギターコンプレッサー、ディストーション、コンプレッサー、エクサイター、ディエッサーの場合はバイパスのオン／オフ	出力レベルの設定

表6.5：共通のエフェクトパラメータ（最上行)

これら以外は選択したエフェクトによって画面が変わります。以下にパラメータを説明します。

TASCAMエフェクトパラメータ

TASCAMエフェクトには、以下のタイプのエフェクトが含まれています。

コーラス、ディエッサー、ディレイ、ディストーション、エクサイター、フランジャー、ギターコンプレッサー、フェーザー、ピッチシフター、ソフトコンプレッサー

EFFECT画面にはエフェクトタイプに応じたパラメータが表示され、それぞれが呼び出したエフェクトの初期設定値に設定されます。

エフェクトタイプ別のパラメータを、以下の表6.6に示します（カッコ内は画面上の表示です）。

POD1	POD2	POD3	POD4
コーラス(CHORUS)			
レート(RATE) 0.0Hz～10Hz	デプス(DEPTH) 0%～100%	プリディレイ(PRE DLY) 0.05ms～500ms	フィードバック(FEEDBACK) 0%～90%
ディエッサー(DE-ESSOR)			
—	スレッショルドレベル (THRESHOLD) －40dB～－1dB	ニーシェイプ (KNEE) 0.50～1.00	中心周波数 (CNTR FREQ) 1.0kHz～10.0kHz
ディレイ(DELAY)			
ディレイタイム (DLY TIME) 0.05ms～650ms	フィードバックタイム (FB.TIME) 0.05ms～650ms	フィードバックレベル (FEEDBACK) 0%～90%	フィードバックタイプ(TYPE) STEREO/Ping-pong/ Multi-tap
ディストーション（DISTORTION）[a]			
—	ドライブレシオ (DRV RATIO) 0～42	ドライブブースト (DRV BOOST) ×1～×32	ドライブEQ(DRV EQ) Overdrive 1/Overdrive 2 Distortion 1/Distortion 2 Amp 1/Amp 2
エキサイター			
—	—	感度 0～42	周波数 1.0kz～10.0kHz
フランジャー(FLANGER)			
レート(RATE) 0.0Hz～10Hz	デプス(DEPTH) 0%～100%	リゾナンス(RESONANCE) 0.00～1.00	ディレイ（DELAY） 0ms～500ms
ギターコンプレッサー(GUITAR COMPRESSOR) “a”			
—	—	レシオ(RATIO) 0～42	アタック(ATTACK) 0.1ms～5.0ms
フェーザー(PHASER)			
ステップ（STEPS） 1～16	LFOレート（LFO RATE） 0.0Hz～10Hz	プリディレイ（LFO DEPTH） 0%～100%	レゾナンス（RESONANCE） 0%～100%
ソフトコンプレッサー(COMPRESSOR)—**第2行を使用**			
スレッショルドレベル (THRESHOLD) －40dB～－1dB	レシオ (RATIO) 1:1.00～1: inf	アタックタイム (ATTACK) 0.05ms～5.00ms	リリースタイム (RELEASE) 50msv500ms
—	—	—	ニーシェイプ（KNEE） 1.0～0.5

表6.6：TASCAMエフェクトパラメータ

a. モノ入力、モノ出力
ディストーションとギターコンプレッサー以外のエフェクトはすべて、ステレオ入力／ステレオ出力です。

TC Worksエフェクトパラメータ

TC Works社のTC Reverbは多くの設定パラメータを持つリバーブです。最上行はTASCAMエフェクトと同じパラメータです。その他のパラメータを以下の表にまとめます。

	POD 1	POD 2	POD 3	POD 4
	BALANCE		HIGH CUT FILTER	
Row 2	初期リフレクション バランス（I/R） <50－＞0＜－50>	テールバランス（TAIL） <50－＞0＜－50>	ハイカットフィルター 周波数（HICUT） 20HZ～16KHZ	ハイカットフィルター 減衰量（ATT） －40.0dB～0dB
	SPECE EDITOR			
Row 3	スペースエディター シェイプ（SHAPE） Hall, HorseShoe，Prism, Fan,Club, Small	スペースエディター サイズ（SIZE） 4%～400%	スペースエディター ウォールディフュージョン （W-DIFF） －50%～0%～＋50%	ステレオ幅 （WIDTH） 0%～100%
	DECAY			
Row 4	ロータイム（LOW） 0.25s～64.00s	ミッドタイム（MID） 0.25s～64.00s	ハイタイム（HIGH） 0.25s～64.00s	スケーリングレンジ（RANGE） 1s/4s/16s/64s
	Decay crossover frequencies（X-over）			
Row 5	ロークロスオーバーポイント （X-LOW） 20Hz～16kHz	—	ハイクロスオーバーポイント （X-HIGH） 20Hz～16kHz	—
	PRE DELAYS			
Row 6	初期リフレクションレベル （INILEV） Off, －140dB～0dB	リバーブテールレベル （REVLEV） Off, －140dB～0dB	初期リフレクションプリ ディレイタイム（IR DLY） 0ms～160ms	リバーブフィード ディレイタイム（TAILDY） 160ms～260ms

表6.7：TC Reverbエフェクトパラメータ

エフェクトライブラリー

エフェクトライブラリーを使って、エフェクトの保存や呼び出しを行なうことができます。他のライブラリーと同じように、設定データに名前を付けてカードのバンクに保存することができます。

保存先のバンクは自由に選択できます。また、呼び出すときは任意のエフェクトスロットを選択できます。
ライブラリーの操作方法については、「ライブラリー管理」（29ページ）をご覧ください。

TC Worksリバーブのプリセット

プリセットバンク1にはTC Worksリバーブが用意されています。

以下のカテゴリーがあり、それぞれに数種類のプリセットデータが用意されています。

Ambience
はっきりしたリバーブではなく、自然な雰囲気を作り出します。

Box
残響の多い設定です。

Chamber
部屋の雰囲気を作り出します。

FX
特殊効果的なサウンドを作り出します。自然な感じではありません。

Tunnel
細長いスペースの雰囲気を作り出します。

Hall
大きめのスペースのサウンドを作り出します。大きさや構造の異なるさまざまなスペース設定が用意されています。

Drum
ドラムサウンド用のリバーブ設定です。

Perc
パーカッションあるいはパーカッション的な楽器用のリバーブ設定です。

Plate
ビンテージのプレートリバーブサウンドを再現します。

Room
ホールよりも小さいスペースの雰囲気を作り出します。

表6.8：TC Works －TC Reverb プリセット一覧

番号	名前	画面表示
000	Ambience - Bright 1	Ambi- Bright 1
001	Ambience - Bright 2	Ambi- Bright 2
002	Ambience - Bright 3	Ambi- Bright 3
003	Ambience - Dark	Ambi- Dark
004	Ambience - Midnight	Ambi- Midnight
005	Ambience - Mornin' Vocal	Ambi- MorninVocal
006	Ambience - Soft 1	Ambi- Soft 1
007	Ambience - Soft 2	Ambi- Soft 2
008	Ambience - Space	Ambi- Space
009	Box - Bright	Box- Bright
010	Box - Dark	Box- Dark
011	Chamber - Large, Dark	Chmb- Large, Dark
012	Chamber - Small	Chmb- Small
013	Chamber - Small, Dark	Chmb- Small, Dark
014	Chamber - Very Small	Chmb- Very Small
015	FX - Big Barrel Space	FX- BigBarrelSpce
016	FX - Big Pre Delay Slap	FX- BigPreDlySlap
017	FX - Bright Cymbals	FX- BrightCymbals

番号	名前	画面表示
018	FX - Drum Boom Slap	FX- DrumBoom Slap
019	FX - Dry After Taste	FX- DryAfterTaste
020	FX - Icy Shower	FX- Icy Shower
021	FX - Lost in Space	FX- Lost in Space
022	FX - Neighbor (Hallway)	FX- NeighborHallw
023	FX - Neighbor 2 (Floor)	FX- NeighborFloor
024	FX - Not so Dry After Taste	FX- NotsoDryAfter
025	FX - Short Non- Lin Like	FX- Short Non- Lin
026	FX - Slap Back	FX- Slap Back
027	FX - Steel Works	FX- Steel Works
028	FX - Steel Works 2	FX- Steel Works 2
029	FX - Subtle Slapback	FX- SubtleSlapbac
030	FX - Take Off	FX- Take Off
031	FX - Tight Bounce Around	FX- Tight Bounce
032	FX - Ultra Bright	FX- Ultra Bright
033	FX - Under The Surface	FX- Under Surface
034	FX - Wet After Taste	FX- WetAfterTaste
035	FX - Wet After Taste w/Rain	FX- W.A.T w_Rain
036	FX - Wood Floor	FX- Wood Floor
037	Tunnel - Bright	Tunn- Bright
038	Tunnel - Dark	Tunn- Dark
039	Tunnel - Tube	Tunn- Tube
040	Hall - Big Bright	Hall- Big Bright
041	Hall - Big Clear	Hall- Big Clear
042	Hall - Big Predelayed	Hall- BigPredelay
043	Hall - Big Warm	Hall- Big Warm
044	Hall - Cathedral 12s	Hall- Cathdral12s
045	Hall - Cathedral 7s	Hall- Cathedral7s
046	Hall - Church	Hall- Church
047	Hall - Dome	Hall- Dome
048	Hall - Huge Clear	Hall- Huge Clear
049	Hall - Huge Warm	Hall- Huge Warm
050	Hall - Last Row Stadium Con	Hall- LastRowStdm
051	Hall - Lush Ballad	Hall- Lush Ballad
052	Hall - Medium Bright	Hall- Med.Bright
053	Hall - Medium Clear	Hall- MediumClear
054	Hall - Medium Warm	Hall- Medium Warm
055	Hall - Outside the Stadium	Hall- OutsideStdm
056	Hall - Small Bright	Hall- SmallBright
057	Hall - Small Clear	Hall- Small Clear
058	Hall - Small Warm	Hall- Small Warm

番号	名前	画面表示
059	Hall - Stage	Hall- Stage
060	Hall - Warm Vocal	Hall- Warm Vocal
061	Drum - Boom Room	Drum- Boom Room
062	Drum - Drum Booth	Drum- Drum Booth
063	Drum - Huge Low Tubular	Drum- HugeLowTubu
064	Drum - Low Tubular	Drum- Low Tubular
065	Drum - Snare Hall	Drum- Snare Hall
066	Drum - Snare Room	Drum- Snare Room
067	Drum - Subtle Kick Boom	Drum- SubtleKick
068	Perc - Big Bright	Perc- Big Bright
069	Perc - Bi g Clear	Perc- Big Clear
070	Perc - Bi g Warm	Perc- Big Warm
071	Perc - Medium Bright	Perc- Med.Bright
072	Perc - Medium Clear	Perc- MediumClear
073	Perc - Medium Warm	Perc- Medium Warm
074	Perc - Small Bright	Perc- SmallBright
075	Perc - Small Clear	Perc- Small Clear
076	Perc - Small Room	Perc- Small Room
077	Perc - Small Warm	Perc- Small Warm
078	Plate - Big Bright	Plat- Big Bright
079	Plate - Big Clear	Plat- Big Clear
080	Plate - Big Warm	Plat- Big Warm
081	Plate - Tight	Plat- Tight
082	Room - Bathroom	Room- Bathroom
083	Room - CD Master	Room- CD Master
084	Room - Dark &Mellow 5 sec	Room- Dark&Mellow
085	Room - Dry House	Room- Dry House
086	Room - Empty Garage	Room- EmptyGarage
087	Room - Empty Room	Room- EmptyRoom
088	Room - Empty Room,Small	Room- EmptyRoom S
089	Room - Large Garage	Room- LargeGarage
090	Room - Percussion Room	Room- Perc Room
091	Room - Small	Room- Small
092	Room - Small Damped Room	Room- S Dmp Room
093	Room - Small Yet Big	Room- SmallYetBig
094	Room - Small Yet Big w/Pre	Room- S.Y.B w_Pre
095	Room - Stage	Room- Stage
096	Room - Vocal Booth	Room- Vocal Booth
097	Room - Vocal Dry	Room- Vocal Dry
098	Room - Vocal Room	Room- Vocal Room
099	Room - Vocal Room 2	Room- Vocal Room2

TASCAMエフェクトのプリセット

プリセットバンク2にはTASCAMエフェクトが用意されています。

表6.9：TASCAMエフェクト一覧

エフェクトタイプ	プリセット番号	タイトル	画面表示	コメント
Guitar Compressor				
	0	Guitar Comp.	Guitar Comp.	ベーシックなコンプです。
	1	Classic Comp.	Classic Comp.	軽めのコンプです。
	2	Sustain	Sustain	ギターに自然なサスティーンを与えます。
	3	Fat Comp	.Fat Comp.	音源に太さと厚みを与えます。
	4	Deep Comp.	Deep Comp.	掛かりの深いコンプです。
	5	Rhythm Comp.	Rhythm Comp.	リズムカッティングに最適です。
	6	Fast Attack	Fast Attack	アタックを抑えたコンプです。
	7	Slow Attack	Slow Attack	アタックを強調したコンプです。
	8	Slap Comp.	Slap Comp.	ベースのスラップ奏法に適したコンプです。
	9	Percussive	Percussive	クリーンサウンドのギターに対して、高音域のアタック強調し、パキパキした音に変えます。
Distortion				
	10	Distortion	Distortion	ベーシックなディストーションサウンドです。
	11	Over Drive	Over Drive	ベーシックなオーバードライブサウンドです。
	12	Blues 1	Blues 1	ギターのフロントピックアップによる甘くブルージーなサウンドです。
	13	Blues 2	Blues 2	Blues 1より、少し歪みの強いサウンドです。
	14	Vocal Dist	Vocal Dist	きれいな声もダーティーに……。
	15	Rock 1	Rock 1	70年代のロックサウンド。
	16	Rock 2	Rock 2	ロックディストーションです。
	17	Rhythm 1	Rhythm 1	甘めのバッキングサウンド。
	18	Rhythm 2	Rhythm 2	軽めのバッキングサウンド。
	19	Bass Dist	Bass Dist	ベース用のディストーションです。
	20	Fusion 1	Fusion 1	伸びのあるソロサウンドです。
	21	Fusion 2	Fusion 2	甘めのフュージョンソロサウンドです。
	22	British	British	シングルコイル的な太めのディストーションサウンドです、
	23	Fuzzy	Fuzzy	つぶれた感じのファズ的なサウンドです。
	24	Guts	Guts	シングルコイルの伸びのあるオーバードライブサウンド。
	25	Sweet	Sweet	バラードのソロに、リアピックアップを使ったソロサウンド。
	26	Mellow	Mellow	フロントピックアップ使用時にお勧めのメローサウンド。
	27	Cheap	Cheap	安っぽいドライブ感を出したい時に。
	28	Lead	Lead	きつめのディストーションで、リードソロに向いています。
	29	Bottom	Bottom	低音域の強調されたドライブサウンドです。
	30	Strong	Strong	粒の揃ったドライブサウンドです。
	31	Trebly	Trebly	高域の強調されたドライブサウンドです。

エフェクトタイプ	プリセット番号	タイトル	画面表示	コメント
	32	Solo	Solo	ハムバッカーピックアップのソロサウンドです。
	33	Crunch	Crunch	クランチサウンドです。
	34	Fat Drive	Fat Drive	ぶ厚いドライブサウンドです。
Compressor				
	35	Comp	Comp	ベーシックなコンプです。
	36	Fast Attack	Fast Attack	アタック感の少ないコンプです。
	37	Slow Attack	Slow Attack	アタックを強調したコンプです。
	38	Short Release	Short Release	リリースの短いコンプです。
	39	Long Release	Long Release	リリースの長いコンプです。
	40	Vocal Comp 1	Vocal Comp 1	ボーカル用のコンプです。
	41	Vocal Comp 2	Vocal Comp 2	Vocal Comp 1より自然なサウンドです。
	42	Inst	Inst	ドラムマシンに最適です。
Exciter				
	43	Exciter	Exciter	楽曲の音像を際立たせます。
	44	Edge	Edge	音源の高音域が弱く引っ込みがちな場合、その音像を前に引き出します。
	45	Vocal EX	Vocal EX	ボーカルを前に引き出します。
	46	Rhythm G	Rhythm G	リズムギターに最適です。
	47	Bass EX	Bass EX	ベースの音像をはっきりさせます。
De- esser				
	48	De- esser	De- esser	「サ、シ、ス、セ、ソ」に付帯する耳障りな音を押さえます。
Phaser				
	49	Phaser	Phaser	ベーシックなフェイザーサウンドです。
	50	G Phaser 1	G Phaser 1	ギター用フェイザーサウンドです。
	51	G Phaser 2	G Phaser 2	バッキングに適したサウンドです。
	52	G Phaser 3	G Phaser 3	レゾナンスの効いたギター用フェイザーサウンドです。
	53	Bass Phaser 1	Bass Phaser 1	ベースギターの速いパッセージに適したサウンドです。
	54	Bass Phaser 2	Bass Phaser 2	ベースギターの比較的緩やかなパッセージに適したサウンドです。
	55	Rhythm Phaser 1	Rhythm Phaser 1	リズムカッティングに適したサウンドです。
	56	Rhythm Phaser 2	Rhythm Phaser 2	スピードが速めのフェイザー効果が得られます。
	57	Vocal Phaser 1	Vocal Phaser 1	ボーカルに緩やかに掛かるフェイザーサウンドです。
	58	Vocal Phaser 2	Vocal Phaser 2	ボーカルに幻想的な雰囲気を与えるフェイザーサウンドです。
	59	Drum Phaser	Drum Phaser	ドラムが宙を回っているようなサウンドです。
	60	Fusion Phaser	Fusion Phaser	フュージョンに適したサウンドです。
	61	Vibrato Phaser	Vibrato Phaser	ビブラートの様なサウンドです。
	62	Wah Phaser	Wah Phaser	ワウペダルの様なレゾナンスの揺れが得られます。
Delay				
Stereo	63	Delay	Delay	基本的なセッティングです。
	64	Long Echo	Long Echo	長めのエコーです。
	65	Stereo Echo	Stereo Echo	リピートが長めのエコーサウンドです。

エフェクトタイプ	プリセット番号	タイトル	画面表示	コメント
	66	Bath	Bath	風呂場の様な雰囲気のサウンドです。
	67	Doubling	Doubling	ダブリングエコーです。
	68	One Time	One Time	一発返しのエコーです。
	69	Rhythm Echo	Rhythm Echo	ドラムに適したエコーサウンドです。
Ping Pong	70	Oasis	Oasis	さりげなく響くエコーサウンドです。
	71	Short Echo	Short Echo	リピートが短めのエコーサウンドです。
	72	Loose	Loose	ルーズな感じのエコーサウンドです。
	73	Vocal Echo 1	Vocal Echo 1	カラオケ的なエコーです
	74	Vocal Echo 2	Vocal Echo 2	ボーカル用の短めのリピートです。
Multi- tap	75	Cross Feedback	Cross Feedback	左右が入れ替わりながらリピートしてゆくエコーです。
	76	Cool	Cool	ビブラートのかかった様なダブリングサウンドです。
	77	100bpm 1	100bpm 1	100bpmに合わせた残響が得られます。
	78	100bpm 2	100bpm 2	(同上)
	79	120bpm 1	120bpm 1	120bpmに合わせた残響が得られます。
	80	120bpm 2	120bpm 2	(同上)
	81	150bpm 1	150bpm 1	150bpmに合わせた残響が得られます。
	82	150bpm 2	150bpm 2	(同上)
Chorus				
	83	Chorus	Chorus	ベーシックなコーラスサウンドです。
	84	Backing Chorus	Backing Chorus	アルペジオに合うコーラスサウンドです。
	85	Fast Chorus	Fast Chorus	揺れの速いコーラスサウンドです。
	86	Slow Chorus	Slow Chorus	揺れの遅いコーラスサウンドです。
	87	Soft Chorus	Soft Chorus	ソフトな感じのコーラスサウンドです。
	88	Deep Chorus	Deep Chorus	深めのコーラスサウンドです。
	89	Ensemble 1	Ensemble 1	厚みのあるコーラスです。複数の音の干渉によりうなりも得られます。
	90	Ensemble 2	Ensemble 2	揺れの強いコーラスサウンドです。
	91	Ensemble 3	Ensemble 3	緩やかなコーラスサウンドです。
	92	Clean Chorus 1	Clean Chorus 1	軽めのコーラスサウンドです。
	93	Clean Chorus 2	Clean Chorus 2	ボーカルにも適したコーラスサウンドです。
	94	Clean Chorus 3	Clean Chorus 3	ビブラート的なコーラスサウンドです。
	95	Chorus Flange 1	Chorus Flange 1	フィードバックのかかったコーラスサウンドです。
	96	Chorus Flange 2	Chorus Flange 2	ベースにも効果的なフランジングコーラスです。
	97	Chorus Flange 3	Chorus Flange 3	強い変調感のあるコーラスサウンドです。
Pitch				
	98	Pitch shifter	Pitch shifter	オクターバー的なサウンドです。
	99	Ensemble 1	Ensemble 1	エコーの様なサウンドです。リピートしていく音程が下がっていきます。
	100	Ensemble 2	Ensemble 2	リピート音が上がってゆくショートディレイの様なサウンドです。
	101	Ensemble 3	Ensemble 3	追っかけコーラスの様な効果が得られます。

エフェクトタイプ	プリセット番号	タイトル	画面表示	コメント
	102	3th Harmony 1	3th Harmony 1	3度上のインターバルを持つピッチシフトです。
	103	3th Harmony 2	3th Harmony 2	3度下のインターバルを持つピッチシフトです。
	104	Octave 1	Octave 1	音源を1 オクターブ上にシフトします。
	105	Octave 2	Octave 2	音源を1 オクターブ下にシフトします。
	106	5th Harmony 1	5th Harmony 1	5度上のインターバルを持つピッチシフトです。
	107	5th Harmony 2	5th Harmony 2	5度下のインターバルを持つピッチシフトです。
	108	Pitch Chorus 1	Pitch Chorus 1	ディチューンを使用したコーラス効果が得られます。
	109	Pitch Chorus 2	Pitch Chorus 2	深いディチューンによるコーラス効果が得られます。
	110	12 Strings	12 Strings	12弦ギターの様なサウンドが得られます。
	111	Glow up	Glow up	ピッチシフト音がフィードバックされる事によりどんどん高くなっていきます。
	112	Mystery	Mystery	ミステリアスなサウンド効果が得られます。
Flanger				
	113	Flanger	Flanger	輝きのあるうねりを与えます。
	114	G Flanger 1	G Flanger 1	ギターサウンドに合うサウンドです。
	115	G Flanger 2	G Flanger 2	変調の速いフランジャーです。
	116	G Flanger 3	G Flanger 3	緩やかなフランジャーサウンドです。
	117	Bass Flanger 1	Bass Flanger 1	ベースサウンドに適したフランジャーです。
	118	Bass Flanger 2	Bass Flanger 2	低く地を這う様なフランジングサウンドです。
	119	Vocal Flanger	Vocal Flanger	ボーカルに適したフランジャーです。
	120	Funny	Funny	宇宙人のようなサウンド。
	121	Jet Flanger 1	Jet Flanger 1	レゾナンスの強めなフランジャーです。
	122	Jet Flanger 2	Jet Flanger 2	幅の広いジェットサウンドです。
	123	Sweet Flanger	Sweet Flanger	おとなしめのフランジャーサウンドです。
	124	Flanger Echo	Flanger Echo	リピート音にフランジング効果がかかります。
	125	Tremolo Flange	Tremolo Flange	トレモロの様なサウンドです。
	126	Deep Flanger	Deep Flanger	深い効果のフランジャーです
	127	Metallic Tone	Metallic Tone	金属的な響きが得られます。

本機はMIDIポートを使って外部MIDI機器とMIDI情報の送受信を行なうだけでなく、USB接続を使って本機とPC間のMIDI情報の送受信を行なうことができます。本章では、カードを使った方法についても触れます。

MIDIポートの切り換え／フィルタリング

MIDIキーを使って、**MIDI＞SETUP**画面を開きます。

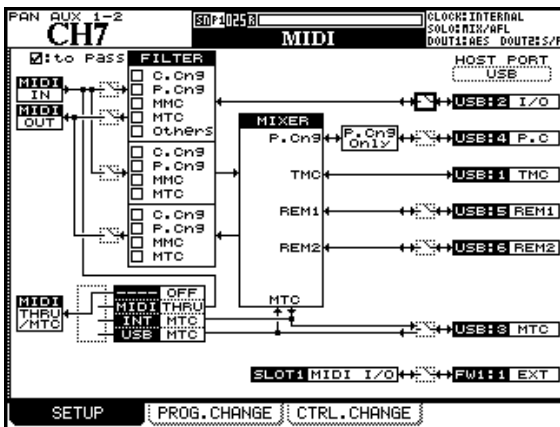



図7.1：MIDI＞SETUP画面

画面左の**MIDI IN**、**MIDI OUT**、**MIDI THRU**は、リアパネルのMIDIポートに対応しています。

画面右の**HOST PORT**は、本機とホストPC間の仮想のMIDIポートで、標準装備のUSBを経由して信号の送受信を行ないます。

画面内のスイッチを使って、各MIDIポート（リアパネルのポートおよび仮想ポート）を有効にするか無効にするかを設定します。各スイッチにカーソルを合わせて**ENTER**キーを押すと、有効（スイッチオン）／無効（スイッチオフ）が切り換わります。

HOST PORTのMIDI PORTは、リアパネルのMIDIポートとは別の信号を扱います。画面上部から順に内容を説明します（カッコ内の番号はコンピュータのドライバのポート番号に対応しています。）。

- **I/O**（2）：MIDIメッセージを扱います。ミキサーセクションをバイパスして、DM-3200のリアパネルのMIDIポートを経由して動作します。DM-3200をUSB-MIDIインターフェースとして使用できます。
- **P.C.**（4）：プログラムチェンジメッセージのみを扱います。
- **TMC**（1）：本機に付属のコンピュータソフトウェア、TMCompanionとのコミュニケーション用に確保されています。
- **REM1**（5）および**REM2**（6）：外部からのDM-3200のMIDIコントロール用、あるいはDM-3200からの別の機器のMIDIコントロール用に使われる双方向ポートです。
- **MTC**（3）：MIDIタイムコード専用ポートです。

FILTER部では、以下のMIDIメッセージを通過させるか（チェック時）通過させないか（チェックなし時）を選択します。

　コントロールチェンジ（**C.Cng**）、プログラムチェンジ（**P.Cng**）、MIDIマシンコントロール（**MMC**）、MIDIタイムコード（**MTC**）、その他のメッセージ（**Others**）

フィルター部の一番上のブロックは、リアパネルの**MIDI IN**端子から受信して仮想MIDI I/Oポートに送られるメッセージ、およびその逆方向（仮想MIDI I/Oポートからリアパネルの**MIDI IN**端子）のメッセージに対するフィルター設定を行ないます。データの送受信を行なうには、**MIDI IN**端子と仮想MIDI I/Oポートの両方の（画面上の）スイッチをオンにしておく必要があります。

２つ目のブロックは、リアパネルの**MIDI IN**端子とDM-3200ミキサー部の間のMIDIフィルターを設定します。

３つ目のブロックは、DM-3200ミキサー部からリアパネルの**MIDI OUT**端子を経由して送られるMIDIデータのフィルターを設定します。

フィルター部の下には、４ポジションのスイッチがあり、リアパネルの**MIDI THRU/MTC**端子から出力するMIDI信号を、以下の中から選択します（**JOG/DATA**ダイアルで希望のポジションを選択して**ENTER**キーを押して確定します）。

- **OFF**：**THRU**ポートからMIDIデータを送信しません。
- **THRU**：リアパネルの**MIDI IN**端子で受信したデータをそのまま**THRU**端子から出力します。
- **INT MIC**：内蔵MIDIタイムコードジェネレーターの出力をTHRU端子から出力します。
- **USB MTC**：USBのMTCポートで受信したMIDIタイムコードを**THRU**端子から出力します。

画面最下部では、スロットに装着したFireWireカードのMIDI接続のオン／オフを設定します。

プログラムチェンジメッセージ

本機は外部のプログラムチェンジメッセージを受信して、スナップショットデータあるいはエフェクトデータを、それぞれのライブラリーから呼び出すことができます。

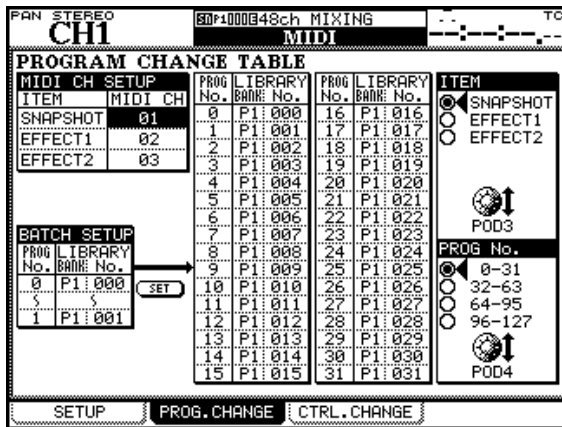



図7.2：MIDIプログラムチェンジ画面

1 MIDIキーを使って、MIDI＞PROG.CHANGE画面を開きます（上図参照）。

2 POD3つまみを使って、画面右のITEM部から、希望のライブラリー（SNAPSHOT、EFFECT1 または EFFECT2）を選択します。

3 画面には一度に32個のプログラムが表示されます。POD4つまみを使って、表示する32プログラムを選択します。

4 カーソルキーとJOG/DATAダイアルを使って、各プログラムチェンジナンバー（PROG No.）受信時に呼び出されるデータを設定します。バンク（LIBRARY BANK）、ライブラリー内のスロット番号（LIBRARY No.）を選択します。

メ モ

スナップショットライブラリーの場合、選択可能なバンクはプリセットバンクがP1、ユーザーバンク（CFカード上）がB1～B4です。エフェクトライブラリーの場合、選択可能なバンクはプリセットバンクがP1とP2、ユーザーバンク（CFカード上）がB1～B4です。

MIDIチャンネルの設定

各ライブラリー（SNAPSHOT、EFFECT1、EFFECT2）を呼び出すMIDIチャンネルを、個別に設定することができます。設定は画面左上のMIDI CH SETUP部で行ないます。

一括設定

同じバンク内の連続したライブラリーデータを連続したプログラムチェンジナンバーに一括アサインすることができます。

画面左下のBATCH SETUP部で以下の手順でアサイン設定を行ないます。

1 PROG NO.コラムの上と下のフィールドで、JOG/DATAダイアルを使って連続プログラムチェンジナンバーの始まりと終わりの番号を設定します。それぞれの設定ごとにENTERキーを押して確定する必要があります。

2 LIB BANKフィールドで、ライブラリーバンクを選択してENTERキーを押します。

3 LIBRARY No.フィールドで、始まりのプログラムチェンジナンバーに割り当てるライブラリーデータスロット番号を選択してENTERキーを押します。終わりのスロット番号は自動的に設定されます。

4 すべての設定を終えたらSETにカーソルを合わせてENTERキーを押します。

メ モ

プログラムチェンジメッセージはUSB MIDIポート4とMIDI IN/OUTポート経由で送受信されます。MIDI＞SETUP画面を使って使用するポートを有効に設定してください。なおMIDI IN/OUTポートの場合、ポートを有効にし、かつフィルター設定も有効にする必要があります。（→99ページ「MIDIポートの切り換え／フィルタリング」）

MIDIインプリメンテーションチャート

MIDIインプリメンテーションチャートはTASCAMのウェブサイトに掲載されています。必要に応じてダウンロードしてください。

本機から以下の外部機器をリモートコントロールすることができます。実際にコントロールできる機能はコントロールされる機器によって異なります。

外部機器コントロールは、MIDIポート（USBを使った仮想MIDIポートを含む）またはRS-422シリアルポート（P2プロトコル）を介して行なわれます。

それぞれのポートに接続された機器を同時にコントロールすることもできます。たとえば、VTRのトランスポートをコントロールしつつ、DTRSレコーダーのレックファンクションをコントロールするというようなことが可能です。

メモ

この章で「コントローラー」と表記した場合、外部機器をコントロールする本機のソフトウェア機能を指します。ハードウェア機能ではありません。

トランスポートコントロールする機器の設定

REMOTE＞MACHINE CTRL画面を使って外部機器コントロールの設定を行ないます。この画面を表示するには、REMOTEキーを使います。

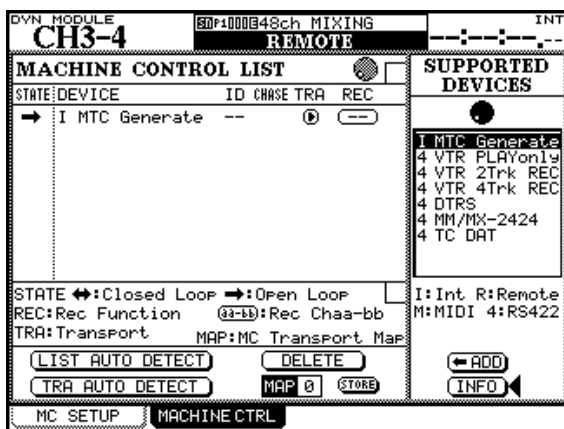



図8.1：DM-3200でコントロールする外部機器を登録する

マニュアルによる登録

1 カーソルが←ADDまたはINFOボタンを指しているとき、JOG/DATAダイアルを使ってサポート機器リスト（SUPPORTED DEVICES）中からコントロールしたい機器を選択（反転表示）します。

2 機器を選択した後、←ADDボタンにカーソルを合わせてENTERキーを押すと、画面左側のマシンコントロールリストにその機器が登録されます。

リストで選択した機器の詳しい情報を見たいとき、INFOボタンにカーソルを合わせてENTERキーを押すと、情報画面が表示されます。

機種名の左にある文字はそれぞれの機器のコントロール信号のコントロール方法を示します。

文字	意味
I	内部
M	MIDIマシンコントロール（MMC）
4	RS-422（P2コントロール）

図8.2：コントロール方法

現在、以下の機器をサポートしています。

機器	画面リスト表示	送受信ポート
MIDIタイムコードジェネレーター	MTC Generate	I
DTRSレコーダー	DTRS	4
VTR（再生のみ）	VTR PLAYonly	4
2トラックVTR（録音もサポート）	VTR 2 Trk REC	4
4トラックVTR（録音もサポート）	VTR 4 Trk REC	4
タスカムMMR-8/MMP-16 HDレコーダー	MM/MX-2424	4
タイムコードトラック付きDATレコーダー	TC DAT	4

図8.3：トランスポートコントロールをサポートしている機器

最大16機種をリストに登録することができます。

メモ

- リストの内容が画面に収まらない場合、矢印が上下に表示されます。リスト内を反転表示しているとき、JOG/DATAダイアルを使ってリストをスクロールできます。

自動検出による登録

接続されている機器をすべて登録する場合、自動検出機能を使うと便利です。この画面には、2つの自動検出ボタンがあります。一つはLIST AUTO DETECTボタンで、本機に接続されているすべての機器を自動検出します。もう一つはTRA AUTO DETECTボタンで、トランスポートマッピングに使われます（→104ページ「MCトランスポートマップを自動作成する」）

メモ

機器によっては、本機の自動検出機能で検出されないものがあります。その場合はマニュアルで登録してください。

MIDI機器を認識しようとするとき、本機は最初にMMC Read Signatureコマンドを送信します。このコマンドに応答したデバイスIDに対して「クローズドループ」機器を追加します。

また本機はMIDI Device Inquiryメッセージを送信します。外部機器がこのメッセージに応答した場合で対応するコントローラーがある場合、MMC「クローズドループ」コントローラーがこのコントローラーに置き換わります。

メモ

DM-3200の現在のソフトウェアバージョンは、MIDIマシンコントロールをサポートしていません。上記の説明はサポート後のバージョンの仕様です。

電源投入後、外部機器を認識するまでに1、2分かかる場合があります。すでにマシンコントロールリストに登録されている機器であっても、この間は外部機器を操作することができません。またこの間に自動検出を行なっても、検出が行なわれません。

マシンコントロールリストからの削除

マシンコントロールリストに登録されている機器を削除するには、DELETEボタンにカーソルを合わせてから、JOG/DATAダイアルを使って削除したい機器を選択（反転表示）して、ENTERキーを押します。

この操作を繰り返し行なうと、リストをクリアすることができます。

マシンコントロールリスト上での設定

マシンコントロールリスト（MACHINE CONTROL LIST）の各コラムの内容を左から順に説明します。

STATE：

機器の状態を表示します。片方向矢印はオープンループ機器であることを示しています。オープンループ機器は本機のコマンドを受信しますが、機器側からはステータスなどの情報が本機に返信されません。機器側の状態は、タイムコードやMIDIを通じて知ることができる場合があります。

両方向矢印はクローズドループ機器であることを示しています。この場合は本機と外部機器間で両方向の情報の送受信が行われます。

×印は本機がコントロールできない機器であることを示しています。

DEVICE：

登録されているコントロール対象機器名が、コントロール信号の送受信ポートとともに表示されます。これらはリスト上で変更できません。

ID：

マシンIDを表示します。

CHASE：

DTRSレコーダー専用のコラムです。各マシンのチェイスモードのオン／オフをコントロールします。本機からチェイスモードをコントロールできる機器には四角いボックスが表示されます。本機からチェイスモードをリモートコントロールできない機器の場合は "--" が表示されます。カーソルをボックスに合わせてENTERキーを押して、オン（チェックマークあり）とオフ（チェックマークなし）を切り替えます。

TRA：

本機からトランスポートコントロールを行なう機器を選択します。1台のみ選択できます。希望の機器のTRAボタンにカーソルを合わせてENTERキーを押すと、▶マークが付きます。選択中の機器から別の機器に変更するには、新しく選択する機器に▶マークを付けます。現在選択中の機器の▶マークが自動的に外れます。

トランスポートコントロールを対象として選択しようとする機器が無効になっている場合、ENTERキーを押すとポップアップメッセージが表示され、選択を受け付けません。

ただし、内蔵のタイムコードジェネレーター（MTC Generate）が無効になっているとき（=シンクソースとして選択されていないとき）にこれをトランスポートコントロール対象として選択しようとする場合は例外です。この場合、ポップアップメッセージが表示され、ENTERキーを押すと、タイムコードジェネレーターがシンクソースに設定されるとともにトランスポートコントロール対象に設定されます。詳しくは「オートメーションガイド」をご覧ください。

マシンによっては、トランスポート停止中にSTOPキーを押すと、テープのローディングが解除されます。

メモ

- コントロール対象マシンによって、トランスポートキーの働きが異なったり動作しないキーがある場合があります。
- 機種ごとの詳しい情報についてはティアック営業所またはサービス機関にお問い合わせください。

REC：

本機のRECキーによるレックファンクションコントロールを割り当てます（レックファンクションコントロール不可能な機器の場合、“--” が表示されます）。

JOG/DATAダイアルを使って以下の中から選択してから、ENTERキーを押して確定します。

1-8、**9-16**、**17-24**、**25-32**（以上8トラック）、**1-16**、**17-32**（以上16トラック）、**1-24**、**9-32**（以上24トラック）

2トラックや4トラックのレコーダーの場合、それぞれの最初の2チャンネルあるいは4チャンネルのRECキーが割り当てられます。

すでに別のレコーダーに割り当てられているチャンネルを選択しようとすると、ポップアップメッセージが表示されます。メッセージを消すにはいずれかのカーソルキーを押します。

メモ

モジュールのRECキーはチャンネル1～48に対してのみ働きます（チャンネル以外のレイヤーを選択中は働きません）。

レックファンクションの一括解除

STEREOフェーダー上部のALL SAFEキーを使って、RECキーに割り当てられている全トラックのレックファンクションを一括してオフにすることができます。ALL SAFEキーが点灯中はRECキーが働きません。本機はALL SAFEキーを点灯したときのレックファンクション設定を記憶していますので、再びALL SAFEキーを押したときにはレックファンクション設定が以前の状態に戻ります。

マシンコントロール設定の保存

よく使うマシンコントロール設定を保存して、あとから呼び出すことができます。最大10通りまでのマシンコントロール設定をMCトランスポートマップ（マシンコントロールトランスポートマップ）に保存できます。

各設定には、本機からのマシンコントロール（トランスポートコントロール、レックファンクションコントロール、チェイスコントロール）の設定が保存されます。

たとえば3台のオーディオテープレコーダーとVTRを使ったMAシステムを本機からコントロールする場合を考えてみます。通常はVTRのタイムコードに3台のテープレコーダーがチェイスし、本機がVTRのトランスポートをコントロールするとともに3台のテープレコーダーのレックファンクションをコントロールします。しかし作業の中で、本機からテープレコーダーのトランスポートを直接コントロールしたい場合もあり得ます。

このような場合、2つのMCトランスポートマップメモリーを使って2通りのマシンコントロール設定を保存しておくと便利です。

MCトランスポートマップを自動作成する

TRA AUTO DETECTボタンを使って自動的にMCトランスポートマップを作成することができます。

このボタンにカーソルを合わせてENTERキーを押すと確認のポップアップメッセージが表示されます（自動作成を行なうと、現在すでにマッピングが作成されている場合はそのマッピングが上書きされます）。

ENTERキーを押すと自動作成が実行されます。自動作成を中止するにはいずれかのカーソルキーを押します。

自動作成が終わると、設定マップ（検出された機器とコントロールマップへのアサイン）がポップアップ表示されます。

コントロール可能な機器がすべて検出されます。

メモリー0には現在の設定が保存されます。メモリー1以降には、各トランスポートをコントロール対象にした設定がマシンコントロールリスト順に保存されます。

コントロール可能な機器が10機種を越える場合はメッセージが表示されます。

機器がIDを持つ場合はID番号も表示されます。

MCトランスポートマップを使う

作成したMCトランスポートマップのマップメモリーを呼び出すことにより、トランスポート設定をワンタッチで変更することができます（わざわざマシンコントロールリスト上の設定変更を行なう必要がありません）。

トランスポート設定を呼び出すには、MACHINE SEL（F7）キーを押しながら、数字キーを使ってマップメモリー番号（0～9）を指定します。

本機のトランスポートコントロールキーが、選択したマップ内のトランスポートをコントロールするようになるとともに、その他の設定（REC、CHASE）も有効になります（ただし、上記の自動検出で作成した状態のマップでは、トランスポート以外の設定はすべて同じです）。

ポップアップ画面に呼び出されるメモリー番号と機器名が表示されます（マップメモリーにトランスポートがアサインされていない場合は、“MC Mapping Not Recalled” がポップアップ表示されます）。

選択した機器のマップメモリー番号が画面下部のMAP欄に表示されます。

MCトランスポートマップを表示する

MCトランスポートマップをポップアップ表示するには、SHIFTキーを押しながらLOCATE LIST（F8）キーを押します。

それぞれのマップメモリー番号に割り当てられている機器とIDを表示したポップアップ画面が現われます。

ポップアップ画面を閉じるにはENTERキーを押します。

MCトランスポートマップを編集する

TRA AUTO DETECT機能を使って自動作成したマップ上の各メモリーでは、トランスポート以外のパラメータ（CHASE、REC）は作成時の設定になっています。これらを後から編集して上書きしたり、編集した設定を別の空いているメモリーに保存することができます。

1 マシンコントロールリスト上の設定を編集します。

2 画面下部のMAP部にカーソルを合わせます。

3 JOG/DATAダイアルを使って、現在の設定の保存先メモリー番号を選択し、ENTERキーを押します。

マシンコントロールの設定

REMOTE＞MC SETUP画面を使って各種マシンコントロールパラメータの設定を行ないます。この画面を表示するには、REMOTEキーを使います。

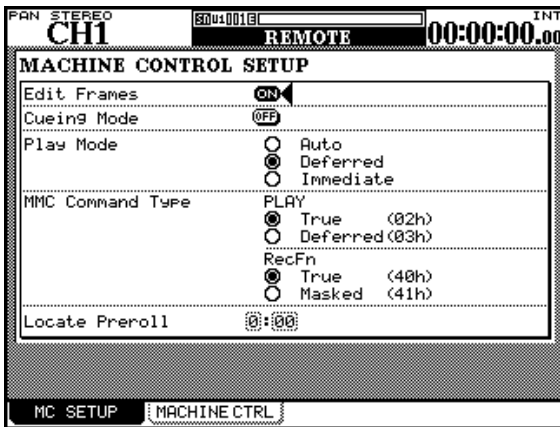



図8.4：REMOTE＞MC SETUP画面

Edit Frames

ONにすると、ロケートメモリーなどをフレーム精度で設定できます。OFFの場合は秒精度です。

Cueing Mode

「キューイングモード」では、再生中に早送りキー（FFまたはREWキー）を押すと、押している間キュー／レビュー（シャトル）モードになります（キーを離すと再生モードに戻ります）。早送りモードにするには、いったんSTOPキーを押してから早送りキーを押します。

Play Mode

ロケート動作時のPLAYキーの働きを３つの選択肢の中から選択します。

Auto：ロケート動作中、PLAYインジケーターが点滅します。ロケートポイントにロケートすると自動的に再生を始めます。ただしロケート動作中にPLAYキーを押すと、ロケート動作をやめてその位置から再生を始めます。

Deffered：ロケート動作中にPLAYキーを押すと、ロケート終了後に再生を始めます。

メモ

MMC接続がオープンの場合（本機が外部機器からのレスポンスを受信できないため）Defferedモードでロケート動作中にPLAYキーを押しても、ロケート終了後に再生できない場合があります。

Immediate：ロケート動作中にPLAYキーを押すと、ロケート動作をやめてその場から再生を始めます。

MMC Command Type - PLAY

DM-3200から送信するMIDIマシンコントロールのプレイコマンドを、コントロールされる機器に合わせます。True（02h）またはDeferred（03h）を選択できます。詳細についてはコントロールされる機器の取扱説明書をご覧ください。

MMC Command Type - RecFn

DM-3200から送信するMIDIマシンコントロールのレコードコマンドを、コントロールされる機器に合わせます。True（40h）またはMasked（41h）を選択できます。詳細についてはコントロールされる機器の取扱説明書をご覧ください。

Locate Preroll

ロケートプリロールを設定すると、ロケート時に指定のポイントからプリロールタイム分手前のポイントにロケートします。たとえば“0:10”（10秒）に設定し、ロケートメモリーが00:20:32の場合、00:20:22をロケートします。

ロケートプリロール機能はダイレクトロケート操作時にのみ働きます。マニュアルロケート時には働きません。（→106ページ「ダイレクトロケート」）（→107ページ「マニュアルロケート」）

設定方法は、カーソルを数字フィールドに合わせて、JOG/DATAダイアルを使って数値を設定し、ENTERキーを押します。

ロケート機能

本機から外部機器のロケートを行なうことができます。

ロケートポイント表示の選択

OPTION＞SETUP画面内のLOCATE DISPLAY項目の設定により、本機から外部機器のロケートコントロールを行なうときに、ロケートポイントをパネル上のタイムカウンターに表示するか、あるいはディスプレイにポップアップ表示するかを選択することができます。（→32ページ「セットアップ画面」）

本節で「ロケートポイントがディスプレイに表示されます」のような表記した場合の「ディスプレイ」とは、上記で設定したディスプレイを意味します。

メモ

REMOTE＞MC SETUP画面内のEdit Frames設定により、フレーム表示をするかしないかを選択できます。（→105ページ「マシンコントロールの設定」）

オンザフライによるロケートメモリーの登録

オンザフライによって、素材を聴きながら（あるいは見ながら）任意の位置をロケートメモリーに登録することができます。メモリーには現在タイムカウンターが表示している値が取り込まれます。

ロケートメモリーに取り込まれたタイム・カウンターの値はタイムコードまたはMTCです。

1 MEMOキーを押します。

インジケーターが点滅します。

2 素材を再生し、希望の個所に来たら登録したいメモリー番号（0～9）を数字キーで指定します。

MEMOインジケーターが消灯し、タイムコード値がメモリーに登録されます。

数字キーによるロケートメモリーの入力／編集

数字キーを使ってロケートメモリーポイントを入力してメモリーに登録したり、登録してあるメモリーの値を編集することができます。

1 EDITキーを押します。

インジケーターが点滅します。

2 登録先のメモリー番号（0～9）を数字キーで指定します。

EDITインジケーターが点灯します。

数字キーを押し間違えた場合、手順1からやり直します。

3 数字キーを使ってタイム値を入力します。

入力した数値がディスプレイ上を右桁から左桁に移動していきます。

入力した数値を取り消したい場合は手順1からやり直します。

数値をすべてゼロにするにはCLRキーを押します。

4 ENTERキーを押します。

入力した値がメモリーに登録され、EDITインジケーターが消灯します。

メモ

- 別のメモリーポイントを編集する場合は再度EDITキーを押します。
- EDITキーのインジケーター点滅中にEDITキーを押すと、インジケーターが消灯します。

登録、編集、ロケートの各作業をいつでも切り換えることができます。

ダイレクトロケート

登録されているメモリーポイントにロケートすることができます。

1 DIRECTキーを押します。

インジケーターが点灯します。

2 数字キーを使ってロケートメモリー番号を指定します。

コントロール対象機器がメモリーポイントにロケートします。

ロケート後の動作はPLAY MODE設定によって異なります。（→105ページ「マシンコントロールの設定」）

メモ

プリロールタイムを設定してある場合はその分手前にロケートします。（→105ページ「マシンコントロールの設定」）

ロケートメモリーリストを表示する

LOCATE LISTキーを押すと、登録したロケートメモリーのリストがポップアップ表示されます。

ポップアップ画面には、各ロケートメモリーの値とロケートメモリーの基準（タイムコードまたはMTC）が表示されます。またDIRECTインジケーターが点灯します。

ポップアップ表示中、数字キー（0～9）を使ってリスト上のロケートポイントにロケートすることができます。

マニュアルロケート

ロケートポイントをマニュアル入力してロケートすることもできます。

1 MANUALキーを押します。

インジケーターが点灯します。

2 数字キーを使ってロケートポイントの時間を入力します。

REMOTE＞MC SETUP画面内のEdit Frame設定がONのときは"hh:mm:ss:ff"（時／分／秒／フレーム）フォーマット、OFFのときは"hh:mm:ss"（時／分／秒）です。

3 ENTERキーを押します。

コントロール対象機器が、入力した時間にロケートします。

なお、MEMOキーを押して（インジケーター点滅）からMANUALキーを押すと、このポイントをメモリーします。

次にこのポイントにロケートするには、MANUALキーを押してからENTERキーを押します。

メモ

REMOTE＞MC SETUP画面でプリロールタイムを設定してあっても、マニュアルロケートに対しては働きません。

リピート再生

MACHINE CONTROLセクションのREPEATキーを押すと、ロケートメモリー8と9の間をリピート再生します。このとき、ロケートメモリー8と9がリピート再生の始点と終点になります。

リピートモードがオンのとき、トランスポートがリピート区間内にいる場合はREPEATインジケーターが点灯し、リピート区間外の位置にいる場合はREPEATインジケーターが点滅します。

ロケートメモリー8と9のどちらが手前にあってもかまいません。ただし5秒以上離れていないとリピート再生を行ないません。

オートパンチイン／アウト

タスカムのDTRSレコーダーやMM/MX-2424のオートパンチイン／アウトを、本機から行なうことができます。RHSL、IN/OUT、およびCLEARキーがオートパンチイン／アウトに使われます。

少なくともいずれか1つのトラックのレックファンクションをオンにしてから以下の操作を行ないます。

1 RHSLキーを押します。

インジケーターが点滅します。

2 ソースを再生し、パンチインしたいポイントでRECORDキーを押し、パンチアウトしたいポイントでPLAYキーを押します。

RHSLインジケーターが点灯します。

3 RHSLキーを押してリハーサルモードをオンにします。

4 PLAYキーを押します。

プリロールポジションから再生が始まり、パンチインポイントでRECORDキーが点滅、パンチアウトポイントでRECORDキーが消灯します。

納得がいくまで上記手順を繰り返します。

5 IN/OUTキーを押します。

インジケーターが点滅します。

6 PLAYキーを押します。

プリロールポジションから再生が始まり、パンチインポイントで録音が始まり（RECORDキーが点灯）、パンチアウトポイントで停止します（RECORDキーが消灯）。

7 パンチイン／アウトの結果をチェック（レビュー）するには、IN/OUTキーを押してインジケーターを点灯させます。

- リハーサルモード中にCLEARキーを押すと、通常の操作モードに戻り、パンチイン／アウトポイントがクリアーされます。
- パンチインモード中あるいはレビューモード中にCLEARキーを押すと、パンチインモードおよびパンチイン／アウトポイントがクリアーされます。

パンチイン／アウトを実行中、パンチインポイントとアウトポイントがそれぞれロケートメモリー4と5として登録されます。CLEARキーを押してオートパンチイン／アウト動作を終了すると、オリジナルのロケートメモリー4と5が復帰します。

モニター切換

P2プロトコルを使ってDTRS機器をコントロールする場合、F5キーとF6キーがそれぞれ、ALL INPUTキーとAUTO MONキーになります。リモート機器がこの機能をサポートしている場合、これらのキーを押すと、機能が有効になったことを告げるポップアップメッセージが表示されます。

P2プロトコルを使ってコントロールされる機器（P2コントロールされるDTRS機器を含む）は原則としてこれらのコマンドを受け付けますが、機器によっては対応していない場合があります。

本章ではDM-3200の技術仕様や参考情報を提供するほか、本機のディスプレイに表示されるメッセージおよびそれに対する対処方法を紹介します。

仕様

アナログオーディオ入出力

＊アナログオーディオ出力仕様は基準レベル＝－16dBFS（Full Scale）のとき（標準設定）の仕様を表示しています。

MIC入力（CH1～16）

コネクター：XLR-3-31タイプ、バランス
（1：GND、2：HOT、3：COLD）
入力インピーダンス：2.2 kΩ
入力レベル：
パッドオフ時：
－60dBu（TRIM最大）～－4dBu（TRIM最小）
パッドオン時：
－40dBu（TRIM最大）～＋16dBu（TRIM最小）

PHANTOM（＋48V）

＋48Vのファントム電源を4チャンネル単位（1-4、5-8、9-12、13-16）でオン／オフ可能

LINE IN（BAL）入力（CH1～16）

コネクター：6φステレオホンジャック、バランス
（チップ：HOT、リング：COLD、スリーブ：GND）
入力インピーダンス：10kΩ
入力レベル：　－44dBu～＋12dBu

INSERT（CH1～16）

コネクター：6φ3極（TRS）ホンジャック、アンバランス
（チップ：センド、リング：リターン、スリーブ：GND）
センド（チップ）
出力インピーダンス：100Ω
規定出力レベル：　－2dBu
最大出力レベル：　＋14dBu
リターン（リング）
入力インピーダンス：10kΩ
規定入力レベル：　－2dBu
最大入力レベル：　＋14dBu

ASSIGNABLE RETURNS（BAL）（1～4）

コネクター：6φステレオホンジャック、バランス
規定入力レベル：　＋4dBu
ヘッドルーム：　16dB
入力インピーダンス：5kΩ

ASSIGNABLE SENDS（1～4）

コネクター：6φステレオホンジャック、疑似バランス
規定出力レベル：　－2dBu
最大出力レベル：　＋14dBu
出力インピーダンス：100Ω

2TR IN（L, R）

コネクター：RCAピンジャック、アンバランス
規定入力レベル：　－10dBV
ヘッドルーム：　16dB
入力インピーダンス：10kΩ

STEREO OUTPUT（L, R）

コネクター：XLR-3-32タイプ、バランス
（1：GND、2：HOT、3：COLD）
規定出力レベル：　＋4dBu
最大出力レベル：　＋20dBu
出力インピーダンス：100Ω

MONITOR OUTPUTS - CR（BAL）

コネクター：6φホンジャック、疑似バランス
（チップ：HOT、リング：COLD、スリーブ：GND）
規定出力レベル：　＋4dBu
最大出力レベル：　＋20dBu
出力インピーダンス：100Ω

MONITOR OUTPUTS - STUDIO

コネクター：RCAピンジャック、アンバランス
規定出力レベル：　－10dBV
最大出力レベル：　＋6dBV
出力インピーダンス：100Ω

PHONES（1、2）出力

コネクター：6φステレオホンジャック
最大出力レベル：　50mW＋50mW
（32Ω負荷、両ジャックに接続時）

デジタルオーディオ入出力

DIGITAL INPUTS（1、2）
　コネクター：XLR-3-31またはRCAピンジャック
　　　　　　　（選択可）
　データフォーマット：AES3-1992（AES/EBU）
　　　　　　　またはIEC60958（S/PDIF）
　　　　　　　規格準拠（自動検出）
　ワード長：　24ビット
　サンプリング周波数変換機能内蔵（オン／オフ可）

DIGITAL OUTPUT（1、2）
　コネクター：XLR-3-32またはRCAピンジャック（選択）
　データフォーマット：AES3-1992（AES/EBU）
　　　　　　　またはIEC60958（S/PDIF）
　　　　　　　規格準拠（選択可）
　ワード長：　24ビット

TDIF-1（1、2、3）
　コネクター：25ピンDサブ（メス）コネクター
　データフォーマット：TDIF-1規格準拠
　ワード長：　24ビット

ADAT IN/OUT
　コネクター：TOSLINK「ライトパイプ」オプティカル
　　　　　　　タイプ
　データフォーマット：ADAT規格準拠
　ワード長：　24ビット

サンプリング周波数：
　44.1kHz、48kHz、88.2kHz、96kHz
　（外部同期時の許容周波数偏差：±6%）

信号遅延：
　1.7ms以内
　（Fs＝48kHz、LINE IN→STEREO OUTPUT）
　0.85ms以内
　（Fs＝96kHz、LINE IN→STEREO OUTPUT）

その他の入出力

WORD SYNC IN入力：
　コネクター：　BNC（アンバランス）
　　　　　　　TTLレベル、75Ω終端ON/OFF
　　　　　　　切替

WORD SYNC THRU/OUT出力：
　コネクター：　BNC（アンバランス）
　　　　　　　THRUとOUTを選択可
　　　　　　　TTLレベル、75Ω

MIDI IN、OUT、THRU/MTC：
　コネクター：　5ピンDIN コネクター
　　：　　　　　MIDI 規格準拠

USB：
　コネクター：　USB1.1 Bタイプコネクター
　　　　　　　（12Mbps）

TIME CODE IN入力：
　コネクター：　RCAピン（アンバランス）
　　　　　　　SMPTE規格準拠

FOOT SW：
　コネクター：　6φ、2極ホンジャック

TO METER：
　コネクター：　25ピンDサブ（メス）
　オプションのメーターユニット（MU-1000）接続用

RS-422：
　コネクター：　9ピンDサブ（メス）
　RS-422 準拠、ソニー9 ピンシリアルプロトコル（P2）
　によるマシンコントロール用

GPI：
　コネクター：　9ピンDサブ（メス）、
　　　　　　　GPIコントロール用に配線
　（#1＝GPI1, #2＝GPI2, #3＝GPI3, #4＝GPI4,
　#5＝GND, #6＝GPI5, #7＝GPI6, #8＝GPI7,
　#9＝GPI8）
　マシンスタート用

イコライザー

EQスイッチ：　オン／オフ

HIGH：

ゲイン：	±18dB, 0.5dB解像度
周波数：	31Hz～19Hz
Q：	0.27～8.65
タイプ：	ハイシェルビング、ピーク、LPF

HIGH MID：

ゲイン：	±18dB, 0.5dB解像度
周波数：	31Hz～19Hz
Q：	0.27～8.65
タイプ：	ピーク、ノッチ

LO MID：

ゲイン：	±18dB, 0.5dB解像度
周波数：	31Hz～19Hz
Q：	0.27～8.65
タイプ：	ピーク、ノッチ

HIGH：

ゲイン：	±18dB, 0.5dB解像度
周波数：	31Hz～19Hz
Q：	0.27～8.65
タイプ：	ローシェルビング、ピーク、LPF

すべてのバンドごとにゲインフラットスイッチを装備。

アナログオーディオ特性

歪率（THD）（最大レベル、1kHz、TRIM最小）：
0.005%以下
（20Hz～22kHz 、LINE IN→INSERT SEND）
0.008%以下
（LINE IN→STEREO OUTPUT）

周波数特性（規定レベル、1kHz、TRIM最小）：
20Hz～20kHz（44.1/48kHz）、＋0.5dB/－1.0dB
（MIC/LINE IN → INSERT SEND）
20Hz～40kHz（88.2/96kHz）、＋0.5dB/－1.5dB
（MIC/LINE IN → INSERT）
20Hz～20kHz（44.1/48kHz）、＋0.5dB/－1.0dB
（MIC/LINE IN → STEREO OUTPUT*）
20Hz～40kHz（88.2/96kHz）、＋0.5dB/－1.0dB
（MIC/LINE IN → STEREO OUTPUT*）

ノイズレベル（150Ω、20Hz～22kHz、TRIM最大）：
－128dBu以下（EIN）、MIC IN（パッドオフ）→INSERT SEND、A-weighted
－83dBu以下、STEREO OUTPUT（入力アサインなし）
－85dBu以下、ASSIGNABLE RETURN→ASSIGNABLE SEND
－78dBu以下、2TR IN→CR OUTPUT（CR：最大、0dB）
－88dBu以下、2TR IN→STUDIO OUTPUT（STUDIO OUT 0dB）

クロストーク（@1kHz）：
90dB以上（STEREO/BUSS/AUX OUTPUTS）
90dB以上（MONITOR OUTPUTS）

* 「MIC/LINE IN→チャンネルモジュール→STEREO OUTPUT」時。チャンネルフェーダーおよびステレオフェーダーは0dB位置。パンは右一杯または左一杯。

一般仕様

ディスプレイ：	バックライト式320 x 240 LCD （コントラストコントロール可能） 12セグメントLEDメーター（×2）
フェーダー：	100mmストローク、モータードライブ、タッチセンス付き
外形寸法：	700（W）×824（D）×240（H）mm mm（寸法図参照）
質量：	24kg
電源：	100V、50/60Hz AC
消費電力：	65W
付属品：	電源コード、CFメモリーカード（32MB）、USBケーブル、CD-ROM、保証書

● 仕様・外観などは、改善のため予告なく変更することがあります。

寸法図

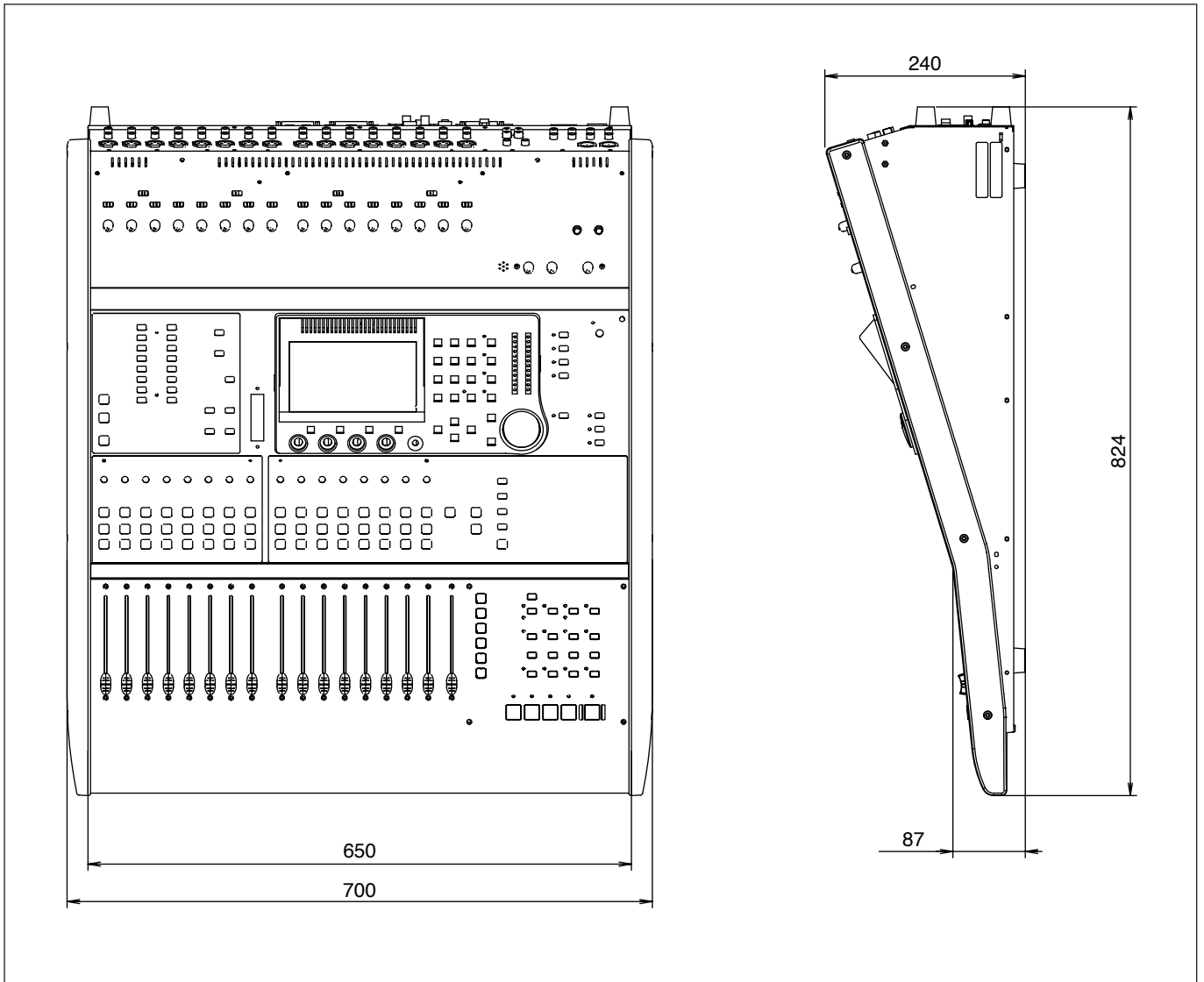



図9.1：寸法図

メッセージとトラブルシューティング

以下に、本機のLCD画面上に表示されるポップアップメッセージをアルファベット順に紹介します。メッセージには以下のタイプがあります。すべてがエラーメッセージというわけではありません。

情報メッセージ：
状態などの変化に関する情報を表示するメッセージです。以下の表では、「種類」欄に●印が付いている項目が情報メッセージです。

確認メッセージ：
操作の確認を行なうメッセージです。通常、操作を続ける場合はENTERキーを押し、操作を取り消す場合はカーソルキーを押します。以下の表では、「種類」欄に✔印が付いている項目が確認メッセージです。

エラーメッセージなど：
操作を受け付けないことを表示したり、別の操作を促すメッセージです。以下の表では、「種類」欄に✖印が付いているメッセージです。

図9.2：ポップアップメッセージ

種類	メッセージ	内　　容
●	Already assigned.	RECORDキーがすでにリモート機器にアサインされています。
✖	Automation data and Current Status use different Fs. Press ENTER to continue.	オートメーションデータのサンプリング周波数と本機の現在のサンプリング周波数が異なります。
✖	Automation data and Current Status have different timecode types. Press ENTER to continue.	オートメーションデータのタイムコードフレームタイプと本機の現在のタイムコードフレームタイプが異なります。
●	Automation data was recalled.	選択されたオートメーションデータがメモリーに呼び出されました。
●	Automation data was stored.	現在のオートメーションデータがカードに保存されました。
✔	AUX 1-2 Level Set up Ch parameters? Press ENTER to confirm, or a cursor key to cancel	AUX 1-2レベルを一括設定します。
✔	AUX1-2 Level Copy Aux1-2Level -> Ch Fader Level? Press ENTER to confirm, or a cursor key to cancel.	AUX 1-2のレベル設定を、チャンネルのレベル設定にコピーします。
✔	AUX1-2 Pan/Bal Copy Aux 1-2Pan/Bal -> Ch Fader Pan/Bal? Press ENTER to confirm, or a cursor key to cancel	AUX 1-2のパン／バランス設定を、チャンネルのパン／バランス設定にコピーします。
✔	AUX1-2 to STEREO is assigned Press ENTER to continue.	BUSSアサイン中、現在のアサインを変更しようとするときに表示されます。（→XXページ「第4章　ルーティングとアサイン」）

種類	メッセージ	内　　容
✔	AUX1-2Level Setup Ch parameters? Press ENTER to confirm, or a cursor key to cancel	AUX 1-2パラメータ設定をチャンネルにコピーします。
✔	AUX1 Pan/Bal Copy Ch Pan/Bal -> Aux1-2 Pan/Bal? Press ENTER to confirm, or a cursor key to cancel	チャンネルのパン／バランス設定をAUX 1-2のパン／バランス設定にコピーします。
✔	AUX1-2 Level Copy Ch Fader Levels -> Aux1-2 Level? Press ENTER to confirm, or a cursor key to cancel.	チャンネルのフェーダーレベル設定をAUX 1-2のレベル設定にコピーします。
✖	Battery is defective Can't save system data. Please contact TASCAM service. Press ENTER to continue	内蔵バッテリーが機能していないため、システムデータを保存できません。バッテリーを交換する必要がありますので、タスカム修理センターにご連絡ください。
●	Cannot assign fader grouping layer.	フェーダーグループを作成できません。（ → XXページ「フェーダーグループ」）
✖	Cannot create more than 128 projects.	CFカードに128個のプロジェクトがすでに作成されていて、これ以上のプロジェクトを作成できません。不要なプロジェクトを削除してください。
✖	Can't Copy. Please check CF status. Press ENTER to continue.	CFカードにバンクデータをコピーできません。カードの空きスペースが不足している可能性があります。
✖	Can't load project. Press ENTER to continue.	本機の電源を入れたとき、最後に保存したプロジェクトを自動的に呼び出すことができません。
✖	Can't recall COMP/EXP Library Bank a-bbb	指定されたコンプレッサー／エキスパンダーライブラリーデータを呼び出すことができません。データが破損しているか失われている可能性があります。
✖	Can't recall COMP/EXP Library Preset 1-bbb	指定されたコンプレッサー／エキスパンダーライブラリープリセットを呼び出すことができません。データが破損しているか失われている可能性があります。
✖	Can't recall Effect Bank a-bbb	指定されたエフェクトライブラリーデータを呼び出すことができません。データが破損しているか失われている可能性があります。
✖	Can't recall Effect Preset 1-bbb	指定されたエフェクターライブラリープリセットを呼び出すことができません。データが破損しているか失われている可能性があります。
✖	Can't recall EQ Library Bank a-bbb	指定されたEQライブラリーデータを呼び出すことができません。データが破損しているか失われている可能性があります。
✖	Can't recall EQ Library Preset 1-bbb	指定されたEQライブラリープリセットを呼び出すことができません。データが破損しているか失われている可能性があります。

種類	メッセージ	内　　容
✖	Can't recall GATE Library Bank a-bbb	指定されたゲートライブラリーデータを呼び出すことができません。データが破損しているか失われている可能性があります。
✖	Can't recall GATE Library Preset a-bbb	指定されたゲートライブラリープリセットを呼び出すことができません。データが破損しているか失われている可能性があります。
✖	Can't recall snapshot Bank a-bbb	指定されたスナップショットデータを呼び出すことができません。データが破損しているか失われている可能性があります。
✖	Can't recall snapshot Preset 1-bbb	指定されたスナップショットプリセットを呼び出すことができません。データが破損しているか失われている可能性があります。
●	Can't recall to this Module.	このモジュールにはデータを呼び出すことができません。
✖	Can't Store Automation data. This file is protected.	プロテクトされているファイルにオートメーションデータを保存しようとしています。別のファイルに保存するか、あるいはこのファイルのプロテクトを解除してください。
✔	Can't turn Fs convert On Digital In1 is chosen as Master Clock Press ENTER to continue.	いずれかのDIGITAL INがワードシンクソースとして使われている場合、サンプリング周波数変換ができません。
✖	CF card is not available Press ENTER to continue.	CFカードをセットしていないとき（あるいは本機がCFカードを認識できないときなど）に、CFカードからの読み込みやCFカードへの書き出しを実行しようとすると表示されます。カードを入れ直すか、別のカードを入れてください。
✔	CF card is not available. Can't delete automation data on CF card. Press ENTER to continue.	CFカードが正常でないため、CFカード上のオートメーションデータを削除できません。
✖	CF card is not available. Can't store automation data on CF card. Press ENTER to continue.	CFカードにオートメーションデータを保存できません。カードを入れ直すか、別のカードを入れてください。
✔	CF card is not available. Can't store current project. Turn off power? Press ENTER to confirm, or a cursor key to cancel.	CFカードがセットされていない（あるいは本機がカードを認識できない）ため、本機を終了できません。カードを入れ直すか、別のカードを入れてください。
✔	CH DELAY Time Update setup? Press ENTER to confirm, or a cursor key to cancel	チャンネルディレイタイムの一括設定を行なうときに表示されます。
✔	CH Module LFE LEVEL Ch parameters setup? Press ENTER to confirm, or a cursor key to cancel	チャンネルLFEレベルの一括設定を行なうときに表示されます。

種類	メッセージ	内　　　容
✔	CH Module PAN/BAL Ch parameters setup? Press ENTER to confirm, or a cursor key to cancel	チャンネルパン／バランスの一括設定を行なうときに表示されます。
●	Ch1xx EQ Library undo completed.	ライブラリー操作のアンドゥやリドゥを行なうときに表示されます。
●	Chxx COMP/EXP Library undo completed	
●	Chxx COMP/EXP Library redo completed	
●	Chxx EQ Library redo completed	
●	Chxx GATE Library redo completed	
●	Chxx GATE Library undo completed	
✔	Clear all fader grouping layers? Press ENTER to confirm, or a cursor key to cancel.	フェーダーグループレイヤーをすべてクリアーするときに表示されます。
✔	Clear this fader grouping? Press ENTER to confirm, or a cursor key to cancel.	現在のフェーダーグループをクリアーするときに表示されます。
✔	Clock Check Results Current Fs: 48kHz Sources Word : 44.1kHz0.0% Digi IN 1 : Out of Range Digi IN 2 : Fs convert On TDIF 1 : 44.1kHz0.0% TDIF 2 : 44.1kHz0.0% TDIF 3 : Unusable ADAT : 44.1kHz+1.0% SLOT 1 : 48kHz+0.2% SLOT 2 : Unusable Press ENTER to continue.	ワードクロックのチェックを行なったときに表示されます。
✖	Clock Info: WORD No signal Press ENTER to continue.	ワードクロックソースにWORDが選択されているのに、ワード信号が入力されていないときに表示されます。
✖	Clock Info: Digital In1 C-bit : Illegal data. Press ENTER to continue.	DIGITAL IN端子から入力されるデジタル信号のクロックが不正であるときに表示されます。

種類	メッセージ	内　　容
✔	Clock Info: INTERNAL Fs: 44.1kHz Press ENTER to confirm, or a cursor key to cancel.	正常なクロックソースが選択されています。
✖	Clock Info: Digital In1 Fs mode : Not indicated Check D-IN MANUAL SETUP Press ENTER to continue.	DIGITAL IN 1をクロックソースに選択しようとしたとき、入力信号のFs mode情報に不備があった場合に表示されます。
✖	Clock Info: WORD New clock source is out of range. Master clock is unchaged. Press ENTER to continue.	クロックソースを変更したとき、新しいソースのサンプリング周波数が本機の許容範囲外です。
✔	COMP/EXP Library BANK a-bbb Name : TASCAM DATA Create data: DEC/15/2004 20: 35: 45 Project Name: PROJECT ORCA Project FS: 44.1kHz Press ENTER to continue.	ライブラリーデータ情報表示（コンプレッサー／エキスパンダー）。
✔	COMP/EXP Library Preset a-bbb Name : TASCAM DATA Press ENTER to continue.	ライブラリープリセットデータ情報表示（コンプレッサー／エキスパンダー）。
✖	COMP/EXP Library Preset 1-bbb is Read-only!	プロテクトされているライブラリーデータに保存しようとしたときに表示されます（コンプレッサー／エキスパンダー）。
●	COMP/EXP Library Bank a-bbb recalled.	ライブラリーデータが呼び出されました（コンプレッサー／エキスパンダー）。
●	COMP/EXP Library Preset 1-bbb recalled.	ライブラリープリセットデータが呼び出されました（コンプレッサー／エキスパンダー）。
●	Completed.	操作（フォーマット、プロジェクト作成など）が無事に完了しました。
✔	Confirm LIST Auto Detect? Press ENTER to confirm, or a cursor key to cancel.	マシンコントロールリストの自動検出の確認。
✔	Confirm TRA Auto Detect? Press ENTER to confirm, or a cursor key to cancel.	トランスポートコントロールマッピングの自動検出の確認。
✔	Copy from Ch2 Automation configuration	オートメーションコンフィギュレーションをコピーするときの確認。
✔	Copy OK? Press ENTER to confirm, or a cursor key to cancel.	パラメータコピー操作を実行するときの確認。

種類	メッセージ	内　　容
✔	Copy to xxxx fader level Press ENTER to confirm, or a cursor key to cancel	フェーダーレベルを一括コピーするときの確認。
●	Copy was completed.	コピー操作が無事に完了しました。
✔	Create project? Press ENTER to confirm, or a cursor key to cancel.	プロジェクト作成の確認。
●	Creating project. Do not remove the CF card.	プロジェクト作成中。CFカードを取り出さないでください。
✖	Current Data initialized. Fs has changed. Mixer will reboot. Press ENTER to confirm or a cursor key to cancel.	現在のデータを再イニシャライズし、サンプリング周波数を変更しました。DM-3200を再起動するにはENTERキーを押します。(PROJECT＞CLOCK画面のMixer configration項目をオフに設定したとき)
●	Data change was applied.	日時が変更されました。
●	Data has not been changed.	日時が変更されませんでした。
✖	Device is not active.	トランスポートコントロール対象として選択した機器がアクティブでありません。
✖	Digital In1: Error Not audio signal Press ENTER to continue.	DIGITAL INからデジタルオーディオデータが供給されません。
✖	Digital In1: Error Not audio signal Source Fs unlocked Press ENTER to continue.	DIGITAL INからデジタルオーディオデータが供給されず、同期クロックがロックしません。
✖	Digital In1: Error Source Fs unlocked Press ENTER to continue.	DIGITAL INクロックソースにエラーが発生し、同期クロックがロックしません。
✖	Digital INPUT1 : Fs convert On Can’t select master clock. Press ENTER to continue.	サンプリング周波数コンバーターをオンにしているときは、ソース信号をワードクロックマスターにすることができません。
✔	DIGITAL TRIM Update setup? Press ENTER to confirm, or a cursor key to cancel	デジタルトリム値をアップデートするときの確認。
✖	Effect Preset a-bbb is Read-only!	プロテクトされているエフェクトライブラリーデータに保存しようとしたときに表示。

種類	メッセージ	内　　容
●	Effect Bank a-bbb recalled To Effectx	エフェクトライブラリーデータが呼び出されました。
✔	Effect BANK a-bbb Name : TASCAM DATA Effect Type: TASCAM Delay Create data: DEC/15/2004 20:35:45 Project Name: PROJECT ORCA Project FS: 44.1kHz Press ENTER to continue.	ライブラリーデータ情報表示（エフェクト）。
●	Effect Preset 1-bbb recalled To Effectx	ライブラリープリセットデータが呼び出されました（エフェクト）。
●	Effectx redo completed.	エフェクトライブラリー操作のアンドゥ、リドゥを実行したときに表示。
●	Effectx undo completed.	
●	EQ Library Bank a-bbb recalled.	EQライブラリーデータが呼び出されました。
✖	EQ Library Preset 1-bbb is Read-only!	プロテクトされているEQライブラリーデータを呼び出そうとしたときに表示。
●	EQ Library Preset 1-bbb recalled.	EQプリセットライブラリーデータが呼び出されました。
✔	EQ Library Preset a-bbb Name : TASCAM DATA Press ENTER to continue.	EQプリセットライブラリーデータに関する情報。
✔	EQ Library BANK a-bbb Name : TASCAM DATA Create data : DEC/15/2004 20: 35: 45 Project Name: PROJECT ORCA Project FS: 44.1kHz Press ENTER to continue.	EQライブラリーデータに関する情報。
✔	Format CF Card? All data on the card will be deleted. Press ENTER to confirm, or a cursor key to cancel.	CFカードをフォーマットする前の確認。
✔	Format CF Card? Press ENTER to confirm, or a cursor key to cancel.	

種類	メッセージ	内　　　容
✔	Format failed. Retry? Press ENTER to confirm, or a cursor key to cancel.	CFカードのフォーマットに失敗しました。
●	Formatting now. Please do not turn off power while formatting.	フォーマット中ですので、電源を切らないでください。
✖	Fs has changed. Mixer will reboot. Press ENTER to confirm or a cursor key to cancel.	サンプリング周波数を変更しましたので、DM-3200を再起動するにはENTERキーを押してください。
✔	GATE Library Preset a-bbb Name : TASCAM DATA Press ENTER to continue.	ゲートライブラリープリセットデータに関する情報表示。
●	GATE Library Bank a-bbb recalled.	ゲートライブラリーデータを呼び出しました。
✖	GATE Library Preset 1-bbb is Read-only!	ゲートのライブラリープリセットデータに保存しようとしたときに表示。
●	GATE Library Preset a-bbb recalled.	ゲートライブラリープリセットデータを呼び出しました。
✔	GATE Library BANK a-bbb Name : TASCAM DATA Create data: DEC/15/2004 20: 35: 45 Project Name: PROJECT ORCA Project FS: 44.1kHz Press ENTER to continue.	ゲートライブラリーデータに関する情報
●	Group x is not grouped.	グループが存在しないため、グループレイヤーとして使用できません。
✔	Grouping Link (Mute ->Fader) Press ENTER to confirm, or a cursor key to cancel.	ミュートグループをフェーダーグループにリンクするときの確認。
✔	Grouping Link (Fader ->Mute) Press ENTER to confirm, or a cursor key to cancel.	フェーダーグループをミュートグループにリンクするときの確認。
✔	Invert source ? Press ENTER to confirm, or a cursor key to cancel.	インプットとリターンを入れ替えるときの確認。

種類	メッセージ	内　　容
✔	Invert source CHxx-CHxx? Press ENTER to confirm, or a cursor key to cancel.	インプットとリターンを一括して入れ替えるときの確認。
●	Loading project. Do not remove the CF card.	プロジェクト呼び出し中のため、CFカードを取り出さないよう警告。
✔	Master DELAY Time Update setup? Press ENTER to confirm, or a cursor key to cancel	ディレイ値をアップデートするときの確認。
✔	MC Transport Maps 0 : MMC open ID=120 1 : MTC Generate 2 : None 3 : None 4 : None 5 : None 6 : None 7 : None 8 : None 9 : None Press ENTER.	現在のマシンコントロールトランスポートマップ。
✖	MIDI Ch1 is already assigned. Press ENTER to continue.	使おうとしたMIDIチャンネルが、プログラムチェンジによるライブラリーデータの呼び出し用にすでに使われていることを表示。
✔	Mixer will mute while checking. OK to continue? Press ENTER to confirm or a cursor key to cancel.	デジタル入力ソースチェックによりクロックレートが変わる可能性があるため、オーディオ出力をミュートすることを確認。
✔	Name/Memo is 17 or more characters. If name is changed on mixer, it will be shortened to 16 or fewer characters. Press ENTER to confirm, or a cursor key to cancel.	保存する名前やメモは16文字以下でなければなりません。
✖ ●	No copy parameter is selected. Press ENTER to continue. Now copying... Do not disconnect CF card.	パラメータチェックボックスが選択されていない状態でデータをコピーしようとしています。 コピー中のため、CFカードを取り出さないでください。

種類	メッセージ	内　　　容
✔	OK to Copy? From Project: TASCAM Project 2 xxxxxxxx BANK 1 To Project: TASCAM Project xxxxxxxxx BANK1 Press ENTER to confirm, or a cursor key to cancel.	ライブラリーバンク（EQ、スナップショットなど）をプロジェクト間でコピーするときの確認。
✔	OK to Copy? From Project: TASCAM Project 2 Snapshot Bank a-bbb To Project: TASCAM Project Snapshot Bank c-ddd Press ENTER to confirm, or a cursor key to cancel.	ライブラリーデータ（EQ、スナップショットなど）をプロジェクト間でコピーするときの確認。
✔	OK to Copy? From Project: TASCAM Project 2 Snapshot Preset 1 To Project: TASCAM Project Snapshot Bank c Press ENTER to confirm, or a cursor key to cancel.	プリセットバンクをユーザーバンクにコピーするときの確認。
✔	OK to delete automation file [File Name] Press ENTER to confirm, or a cursor key to cancel.	オートメーションファイルを削除するときの確認。
✔	OK to Delete xxxxxx Bank a-bbb Press ENTER to confirm, or a cursor key to cancel.	データを削除するときの確認。
✔	OK to Overwrite Automation data [PROJECT DM3200#0] Press ENTER to confirm, or a cursor key to cancel	オートメーションデータを上書きするときの確認（KEEP CONFIR-MATION機能オン時に表示）。
✔	OK to Overwrite Automation File [File name] Press ENTER to confirm, or a cursor key to cancel.	オートメーションデータを上書きするときの確認。

種類	メッセージ	内　　容
✔	OK to Overwrite Effect Bank a-bbb from Effectx Press ENTER to confirm, or a cursor key to cancel.	エフェクトライブラリーデータを上書きするときの確認。
✔	OK to Overwrite Snapshot Bank a-bbb Press ENTER to confirm, or a cursor key to cancel.	スナップショットライブラリーデータを上書きするときの確認。
✔	OK to Overwrite Transport Map? Press ENTER to confirm, or a cursor key to cancel.	現在のトランスポートコントロールマップを上書きするときの確認
✔	OK to Overwrite xxx Library BANK a-bbb from Chy? Press ENTER to confirm, or a cursor key to cancel.	選択チャンネルからゲート、コンプレッサー／エキスパンダーまたはEQのライブラリーデータを上書きするときの確認。
✔	Paste Buffer data to Chx? Press ENTER to confirm, or a cursor key to cancel.	コピーしたコンフィギュレーションデータをチャンネルにペーストする前の確認。
✔	Paste Ch2 Automation configuration.	コピーしたオートメーションコンフィギュレーションデータをチャンネルにペーストする前の確認。
✔	Program Change Table OK to perform Batch Setup? Press ENTER to confirm, or a cursor key to cancel.	プログラムチェンジテーブルを一括設定するときの確認。
✔	Project data and resume data are different. The project data is loaded ENTER key : from internal memory. CURSOR key : from CF card.	プロジェクト保存後にデータが変更されている場合、起動時に表示されます。ENTERキーを押すと、変更されたデータがDM-3200の内部メモリーから呼び出され、カーソルキーを押すと、保存したデータがCFカードから呼び出されます。
✔	Recall Automation data? Current data will be erased. Press ENTER to confirm, or a cursor key to cancel.	オートメーションデータを呼び出す前に、現在のデータが上書きされることを確認。
✔	Re-assign fader grouping layer? Press ENTER to confirm, or a cursor key to cancel.	フェーダーグループのレイヤーマスターを再アサインするときの確認。

種類	メッセージ	内　　容
✔	Re-assign fader grouping? Press ENTER to confirm, or a cursor key to cancel.	フェーダーグループのマスターを再アサインするときの確認。
✔	Re-assign fader (mute) group? Press ENTER to confirm, or a cursor key to cancel.	グループの設定を変更するときの確認。
●	Snapshot BANK a-bbb Recalled.	スナップショットデータが無事に呼び出せたときに表示。
✔	SELECT xxxx MODE Press ENTER to confirm, or a cursor key to cancel	サラウンドモードを変更するときの確認。
✔	Shut down? Press ENTER to confirm, or a cursor key to cancel.	SHIFT + CTRL +ALTの同時押した後、シャットダウン（終了）の確認。
✔	Shutdown was not performed correctly last time. The project data is loaded: ENTER key : from internal memory Cursor key : from CF card.	前回、正しく終了しなかった場合、起動時に表示。 ENTERキーを押すと、前回終了時のデータがDM-3200の内部メモリーから呼び出され、カーソルキーを押すと、CFカードに最後に保存したデータが呼び出されます。
✔	Signal info : Digital out1 Format : AES/EBU Contents : Audio Emphasis : On Channel Mode : Stereo FS : 44.1kHz Word Length : 24bit Press ENTER to continue.	デジタルオーディオ出力の詳細情報。
✔	Signal info : Slot1 AES3 Card INPUT LINE1 Format : AES/EBU Contents : Audio Emphasis : None Channel Mode : Stereo FS : 44.1kHz Word Length : 24bit Press ENTER to continue.	AESカード上のデジタルオーディオ出力の詳細情報。

種類	メッセージ	内　　容
✖	Signal info : Digital In1 No signal Press ENTER to continue.	デジタル入力の詳細表示。信号が入力されていません。
✔	Signal info　: TDIF1 Input Rx mode　: Double-line Fs　: 192kHz Word Length　: 24bit Emphasis　: None Output Tx mode　: Normal FS　: 44.1kHz Word Length　: 24bit Emphasis　: No Press ENTER to continue.	TDIFデジタルオーディオI/Oの詳細情報表示。
✖	Slot AES3 Card INPUT LINE1 Error Not audio signal Press ENTER to continue.	AESカードの入力のエラー（デジタルオーディオ信号が入力されていません）。
✖	Slot AES3 Card INPUT LINE1 Error Source Fs unlocked Not audio signal Press ENTER to continue.	AESカードの入力のエラー（オーディオ信号が入力されていないため、ワードシンクがロックしていません）。
✖	Slot AES3 Card INPUT LINE1 Error Source Fs unlocked Press ENTER to continue.	AESカードの入力のエラー（ワードシンクがロックしていません）。
✔	Snapshot BANK a-bbb Name　: TASCAM DATA Xtion Time　: 9.9ms Create data　: DEC/15/2004 20: 35: 45 Project Name　: PROJECT ORCA Project FS　: 44.1kHz Press ENTER to continue.	スナップショットバンクの詳細情報。
✔	Snapshot Preset 1-bbb NAME : TASCAM DATA Press ENTER to continue.	プリセットスナップショットの詳細情報。
●	Snapshot redo completed.	スナップショットのリドゥ操作が完了しました。
●	Snapshot undo completed.	スナップショットのアンドゥ操作が完了しました。

種類	メッセージ	内　　容
●	Snapshot Bank a-bbb recalled.	スナップショットが呼び出されました。
●	Snapshot Preset 1-bbb recalled	スナップショットプリセットが呼び出されました。
✔	Source Invert Ch1-Ch8 Press ENTER to confirm, or a cursor key to cancel.	チャンネルのインプットとリターンの一括切り換え。
✖	Snapshot Preset 1-bbb is Read-only!	プリセットスナップショットを上書きあるいは消去しようとしたときに表示。
✖	STEREO to AUX1-2 is assigned Press ENTER to continue.	ステレオバスをAUX 1-2にアサインします。
●	Stored to EFFECT Library BANK a-bbb	エフェクトライブラリーデータを保存します。
●	Stored to xxxx Library BANK a-bbb from CHx.	ゲート、コンプレッサー／エキスパンダー、EQライブラリーにチャンネルデータを保存します（xxxxはGate, Comp/ExpまたはEQ)。
●	Stored to Snapshot Bank a-bbb	スナップショットを保存します。
✔	The last stored project cannot be found. Create project? Press ENTER to confirm, or a cursor key to cancel.	起動時、前回最後に保存したプロジェクトが見つからないとき（カードを交換した場合など）に表示。 プロジェクトを作成する場合はENTERキーを押してください。
✔	The current project is changed. Store current project? ENTER key : Store and Create CURSOR key : Create	プロジェクト作成時、現在のプロジェクトが変更されている場合に表示。ENTERキーを押すと現在のプロジェクトが保存されてから新規プロジェクトが作成されます。
✖	The project name has not been input.	名前を付けないでプロジェクトを作成しようとすると表示。
✖	There is no project loaded.	プロジェクトが呼び出されていないために保存ができません。
✖	This name is already assigned.	新規作成したプロジェクトの名前がすでに存在しているときに表示。
✖	This project is the current project Can't change.	現在のプロジェクトですので、変更できません。
✖	This project is protected.	このプロジェクトはプロテクトされています。
✖	Timecode running!	タイムコード走行中にプロジェクトを作成しようとしたときなどに表示。タイムコードを停止してやり直してください。

種類	メッセージ	内　　容
✔	The current project is not on the CF card. Store the current project? Cannot copy automation data and library data ENTER key : Store and Create CURSOR key : Create	カード上にない現在のプロジェクトをカードに保存することを促す表示。オートメーションとライブラリーデータは保存されません。
●	Turn off power now. Press ALT + STOP + PLAY to reboot.	終了の準備が完了したので、電源をオフにしてください。

ブロックダイアグラム

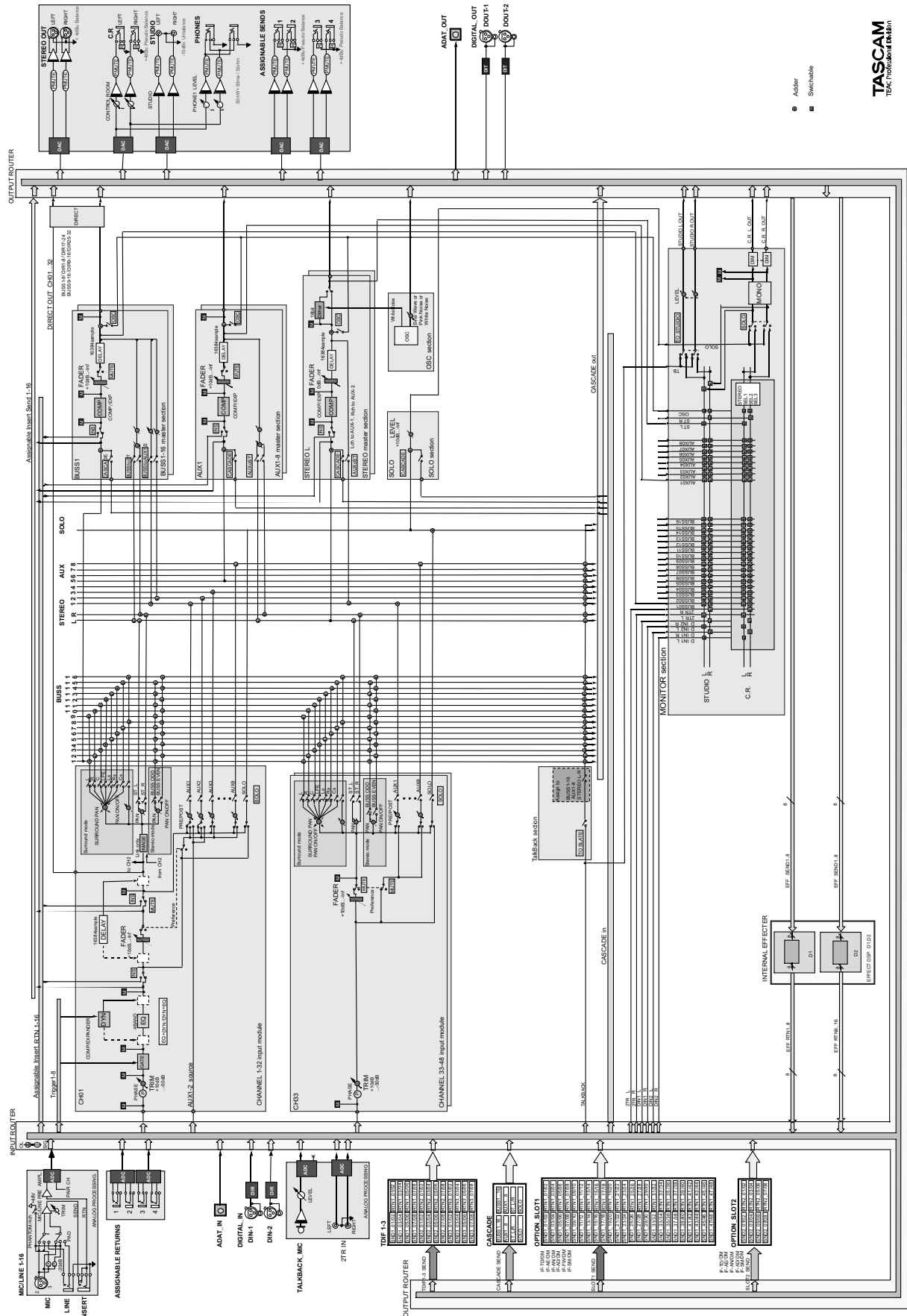



図9.3：ブロックダイアグラム

レベルダイアグラム

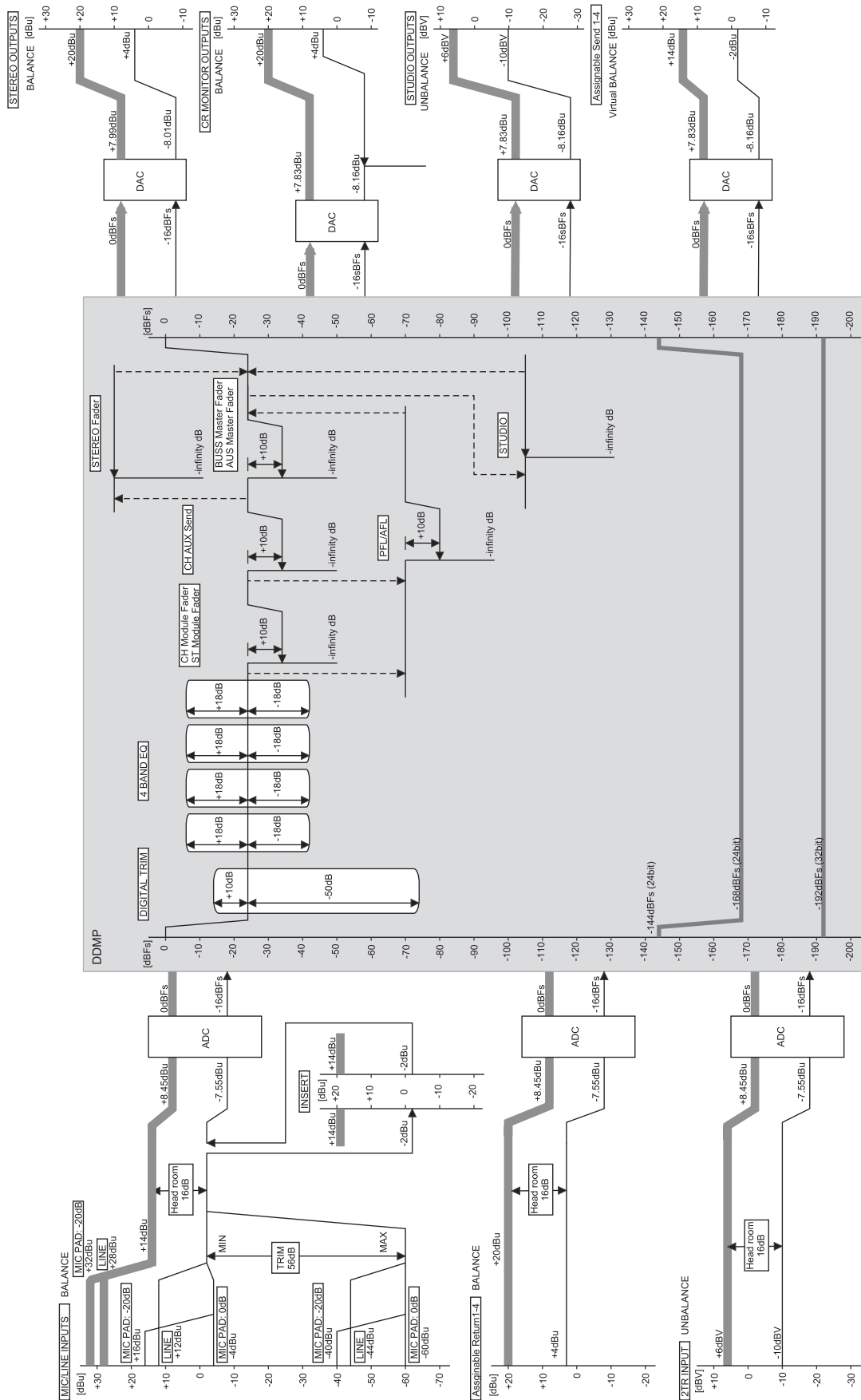



図9.4：レベルダイアグラム

この製品のお取り扱いなどに関するお問い合わせは

タスカム営業技術までご連絡ください。お問い合わせ受付時間は、
土・日・祝日・弊社休業日を除く9:30〜12:00/13:00〜17:00です。

タスカム営業技術　〒180-8550 東京都武蔵野市中町3-7-3

電話：0422-52-5106 / FAX：0422-52-6784

故障・修理や保守についてのお問い合わせは

修理センターまでご連絡ください。
お問い合わせ受付時間は、土・日・祝日・弊社休業日を除く9:00〜17:00です。

ティアック修理センター　〒190-1232　東京都西多摩郡瑞穂町長岡2-2-7

一般電話・公衆電話からは市内通話料金でご利用いただけます。
0570-000-501

ナビダイヤルは全国どこからお掛けになっても市内通話料金でご利用いただけます。
携帯電話・PHS・自動車電話などからはナビダイヤルをご利用いただけませんので、通常の電話番号（下記）にお掛けください。
新電電各社をご利用の場合、「0570」がナビダイヤルとして正しく認識されず、「現在、この電話番号は使われておりません」などのメッセージが流れることがあります。このような場合は、ご契約の新電電各社へお問い合わせいただくか、通常の電話番号（下記）にお掛けください。

電話：042-556-2280 / FAX：042-556-2281

■ 住所や電話番号は，予告なく変更する場合があります。あらかじめご了承ください。

ティアック株式会社

〒180-8550 東京都武蔵野市中町3-7-3
http://www.teac.co.jp/tascam/

Printed in Japan